



FRAMEWORK

ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM (AKM)





FRAMEWORK

ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM (AKM)

Penanggung Jawab:

Kepala Pusat Asesmen Pendidikan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek

Penyusun:

Tim Substansi Asesmen Akademik, Pusat Asesmen Pendidikan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek

Reviewer:

Tim Substansi Asesmen Akademik, Pusat Asesmen Pendidikan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek

Narasumber Penyusunan:

Ariyadi Wijaya, Universitas Negeri Yogyakarta
Anwar Effendi, Universitas Negeri Yogyakarta
Dicky Susanto, Calvin Institute of Technology
Sofie Dewayani, Yayasan Litara

Pusat Asesmen Pendidikan

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

*Edisi revisi tahun 2023



KATA PENGANTAR

Asesmen Nasional (AN) merupakan salah satu program prioritas Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Cikal bakal AN disampaikan pertama kali oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (sekarang Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi), Nadiem Makarim, pada rapat koordinasi dengan kepala dinas pendidikan seluruh Indonesia tanggal 19 Desember 2019. Dalam kesempatan tersebut, Mendikbudristek mengatakan bahwa tahun 2020 akan menjadi tahun terakhir pelaksanaan Ujian Nasional (UN). Namun, karena pandemi Covid-19, UN tahun 2020 tidak diselenggarakan. Pada tahun 2021 UN tidak ada lagi, digantikan dengan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dan Survei Karakter. Dalam perkembangannya, bentuk evaluasi baru ini tidak hanya mencakup AKM dan Survei Karakter, tetapi juga Survei Lingkungan Belajar, yang selanjutnya disebut sebagai Asesmen Nasional (AN).

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan melalui Pusat Asesmen Pendidikan menyiapkan dan melaksanakan AN yang meliputi penyiapan instrumen dan aplikasi, implementasi AN berbasis komputer, serta analisis dan pengolahan data hasil AN. Kolaborasi dilakukan dengan berbagai pihak dalam penyiapan dan pelaksanaan AN.

Dokumen ini memberikan informasi mengenai kerangka asesmen secara menyeluruh agar masyarakat dapat memahami tujuan dan hal yang diukur dalam AN. Kami berharap dengan adanya pemahaman yang utuh, dukungan untuk pelaksanaan dan pemanfaatan hasil AN akan meningkat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu pendidikan Indonesia.

Jakarta, 27 Juni 2022

Kepala Pusat Asesmen Pendidikan

Asrijanty, Ph.D

Daftar Isi

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
I. PENDAHULUAN	1
II. ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM	2
A. Pengertian	2
B. Komponen AKM	3
C. Bentuk Soal AKM	4
III. LITERASI MEMBACA	11
A. Definisi	11
B. Konten Teks	14
1. Teks Informasi	14
2. Teks Fiksi	16
C. Konteks Teks	17
1. Konteks Personal	18
2. Konteks Sosial-Budaya	19
3. Konteks Sainifik	21
D. Level Kognitif	
1. Mengakses dan Menemukan Informasi (<i>Access and Retrieve</i>)	24
2. Menginterpretasi dan Mengintegrasikan (<i>Interprete and Integrate</i>)	24
3. Mengevaluasi dan Merefleksi (<i>Evaluate and Reflect</i>)	25
D. <i>Learning Progression</i> (Kemajuan Pembelajaran)	25
Contoh-contoh Soal Literasi Membaca	39
IV. LITERASI MATEMATIKA-NUMERASI	90
A. Definisi Literasi Matematika-Numerasi	91
B. Konteks AKM Literasi Matematika-Numerasi	93
1. Personal	94
2. Sosial Budaya	95
3. Sainifik	96
C. Level Kognitif AKM Literasi Matematika-Numerasi	100
1. Knowing (Pengetahuan dan Pemahaman)	100
2. Applying (Penerapan)	102
3. Reasoning (Penalaran)	103



D. Konten Domain AKM Literasi Matematika-Numerasi	108
1. Bilangan	108
2. Geometri dan Pengukuran	108
3. Aljabar	109
4. Data dan Ketidakpastian	109
E. <i>Learning Progression</i> (Kemajuan Pembelajaran)	110
Contoh-contoh Soal Numerasi	111
1. Domain bilangan	111
2. Domain aljabar	118
3. Geometri dan Pengukuran	127
4. Domain Data dan Ketidakpastian	130
CONTOH FORMAT KISI-KISI	134
TABEL LEARNING PROGRESSION	135
DAFTAR BACAAN	146
LAMPIRAN 1. KAJIAN BENTUK SOAL	147



Pendahuluan

Evaluasi mutu pendidikan melalui Asesmen Nasional (AN) dilakukan terhadap seluruh satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, mencakup SD/ MI sederajat, SMP/MTs sederajat, serta SMA/MA dan SMK/MAK sederajat. Partisipasi seluruh satuan pendidikan dalam AN relevan karena AN memberikan informasi tentang kondisi di satuan pendidikan baik capaian belajar peserta dalam aspek kognitif maupun non-kognitif, serta karakteristik input dan proses pembelajaran di satuan pendidikan. Hasil AN memberi informasi mutu pendidikan dan berfungsi sebagai bahan untuk perbaikan mutu pendidikan.

Data yang dikumpulkan dari peserta didik meliputi data dari Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang meliputi Literasi Membaca dan Numerasi, Survei Karakter, dan Survei Lingkungan Belajar.

Literasi membaca dan numerasi merupakan kompetensi minimum yang perlu dikuasai oleh individu untuk dapat belajar sepanjang hayat dan berfungsi secara produktif di masyarakat. Literasi membaca dan numerasi juga diperlukan untuk penguasaan berbagai bidang ilmu.

Pengukuran literasi membaca dan numerasi bersifat kontekstual, menggunakan konteks dalam kehidupan nyata, menuntut peserta untuk berpikir atau mengolah informasi yang disajikan. Jawaban tidak dapat diperoleh hanya dengan mengandalkan ingatan. Bentuk soal yang digunakan juga beragam, tidak hanya pilihan ganda, tetapi juga pilihan ganda kompleks, menjodohkan, isian, dan uraian. Model instrumen AKM ini diharapkan menginspirasi dan mendorong guru untuk lebih berfokus pada pengembangan daya nalar daripada hanya sekedar menuntut peserta didik untuk mengingat atau menghafal materi.





Asesmen Kompetensi Minimum

A. Pengertian

Berbagai studi menegaskan bahwa era modern membutuhkan lebih dari sekadar pemahaman konsep. Kecakapan dalam menerapkan pengetahuan konseptual, kecakapan berpikir tingkat tinggi, dan kecakapan dalam berkomunikasi merupakan aspek kunci dalam menghadapi kebutuhan modern yang semakin kompleks (Ananiadou & Claro, 2009; de Lange, 2006, Grek, 2009; Partnership for the 21st Century Skills, 2002). Pandangan tersebut sejalan dengan gagasan Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) melalui Programme for International Student Assessment (PISA). Sebagai suatu program asesmen skala besar, PISA tidak bertujuan untuk mengukur penguasaan siswa akan materi kurikulum sekolah melainkan lebih fokus pada menilai kecakapan individu dalam menerapkan kecakapan di berbagai situasi dunia nyata (Grek, 2009; OECD, 1999). PISA dilandasi pandangan pragmatis tentang pendidikan, yaitu mempersiapkan individu untuk belajar sepanjang hayat. Oleh karena itu, PISA memberikan perhatian tinggi pada situasi masalah dunia nyata dan kapasitas individu siswa untuk memasuki dunia kerja dengan kecakapan inti (*core skills*) yang mencakup literasi dan numerasi (OECD, 2003).

Perhatian tinggi masyarakat global terhadap literasi dan numerasi sebagai kecakapan inti (*core skills*) yang perlu dikuasai individu direspon pemerintah Indonesia dengan program Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). AKM menanggapi kebutuhan global saat ini bahwa peserta didik diharapkan mampu beradaptasi dengan dunia yang cepat berubah dan berpartisipasi aktif di masyarakat. Dua kemampuan yang menentukan kecakapan seseorang untuk belajar sepanjang hayat adalah kompetensi literasi membaca atau numerasi. Dua kompetensi ini penting karena peserta didik perlu mengembangkan keterampilan logis-sistematis, keterampilan bernalar menggunakan konsep dan pengetahuan yang telah dipelajari, serta keterampilan untuk memahami, memilah, dan menggunakan informasi secara kritis.

B. Komponen AKM

Soal AKM diharapkan tidak hanya mengukur topik atau konten tertentu, tetapi berbagai konten, tingkat kognitif, dan konteks. Konten pada literasi membaca menunjukkan jenis teks yang digunakan, dalam hal ini dibedakan menjadi dua, yaitu teks informasi dan teks fiksi. Pada numerasi konten dibedakan menjadi empat domain, yaitu bilangan, geometri dan pengukuran, data dan ketidakpastian, serta aljabar.

Tingkat kognitif menunjukkan proses berpikir yang dituntut atau diperlukan untuk dapat menyelesaikan masalah atau soal. Proses kognitif pada literasi membaca dan numerasi dibedakan menjadi tiga level. Pada literasi membaca, level tersebut adalah mengakses dan menemukan informasi, menginterpretasi dan mengintegrasikan informasi, serta mengevaluasi dan merefleksikan informasi. Pada numerasi, ketiga level tersebut adalah *knowing* (pengetahuan dan pemahaman), *applying* (penerapan), dan *reasoning* (penalaran). Konteks menunjukkan aspek kehidupan atau situasi untuk konten yang digunakan. Konteks pada AKM dibedakan menjadi tiga, yaitu personal, sosial budaya, dan saintifik.



C. Bentuk Soal AKM

Bentuk soal AKM bervariasi, yaitu pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, menjodohkan, isian atau jawaban singkat, dan uraian.

1. Pilihan Ganda

Soal pilihan ganda terdiri atas pokok soal dengan beberapa pilihan jawaban. Peserta didik diminta menjawab soal dengan memilih satu jawaban benar dari beberapa pilihan jawaban yang disediakan. Jumlah pilihan jawaban disesuaikan dengan jenjangnya.

2. Pilihan Ganda Kompleks

Soal pilihan ganda kompleks terdiri atas pokok soal dan beberapa pernyataan yang harus dipilih atau direspons. Pernyataan-pernyataan atau pilihan-pilihan jawaban harus merupakan satu kesatuan konsep/rincian kompetensi. Ada dua model soal pilihan ganda kompleks yang digunakan dalam AKM yaitu:

- a. Peserta didik memilih pada kotak atau kolom yang disediakan di depan setiap pernyataan yang sesuai dengan permasalahan pada pokok soal.
- b. Peserta didik memilih pada kolom Ya/Tidak, Benar/Salah, atau kategori lain di belakang setiap pernyataan yang sesuai dengan permasalahan pada pokok soal.

3. Menjodohkan

Bentuk soal menjodohkan mengukur kemampuan peserta didik dalam mencocokkan dan menghubungkan antara dua pernyataan yang disediakan. Soal ini terdiri atas dua lajur. Lajur pertama (sebelah kiri) berupa pokok soal dan lajur kedua (sebelah kanan) berupa jawaban.

4. Isian atau jawaban singkat

Soal isian dan jawaban singkat adalah soal yang menuntut peserta didik untuk memberikan jawaban secara singkat, berupa kata, frasa, angka, atau simbol. Soal isian disusun dalam bentuk kalimat berita, sedangkan soal jawaban singkat disusun dalam bentuk pertanyaan.

5. Uraian

Soal uraian adalah soal yang jawabannya menuntut peserta didik untuk mengingat dan mengorganisasikan gagasan-gagasan dengan cara mengemukakan atau mengekspresikan gagasan tersebut dalam bentuk uraian tertulis. Pada soal uraian disediakan pedoman penskoran yang merupakan acuan dalam pemberian skor. Jawaban peserta didik akan diskor berdasarkan kompleksitas jawaban.

Pemberian skor soal pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, menjodohkan, isian atau jawaban singkat, dan uraian mengacu pada pedoman penskoran. Pedoman penskoran dibuat oleh penulis soal ketika menulis soal. Ketentuan lebih rinci terkait bentuk soal, kaidah penulisan soal, dan pedoman penskoran ada dalam lampiran (1).

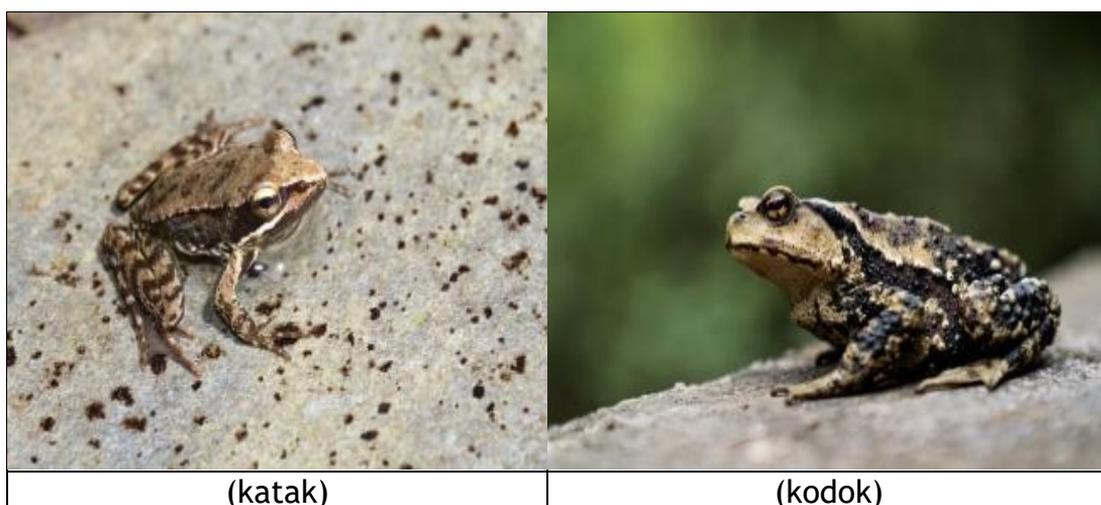


Serupa Tapi Tak Sama

Jika mendengar dari suaranya, kambing dan domba mungkin dianggap hewan yang sama. Tapi tahukah kamu, sebenarnya keduanya berbeda. Perbedaan utama kambing dan domba terlihat dari bulunya. Kambing memiliki bulu yang lurus dan memanjang, sedangkan bulu domba keriting dan tebal. Telinga dan tanduk kedua hewan ini pun berbeda.

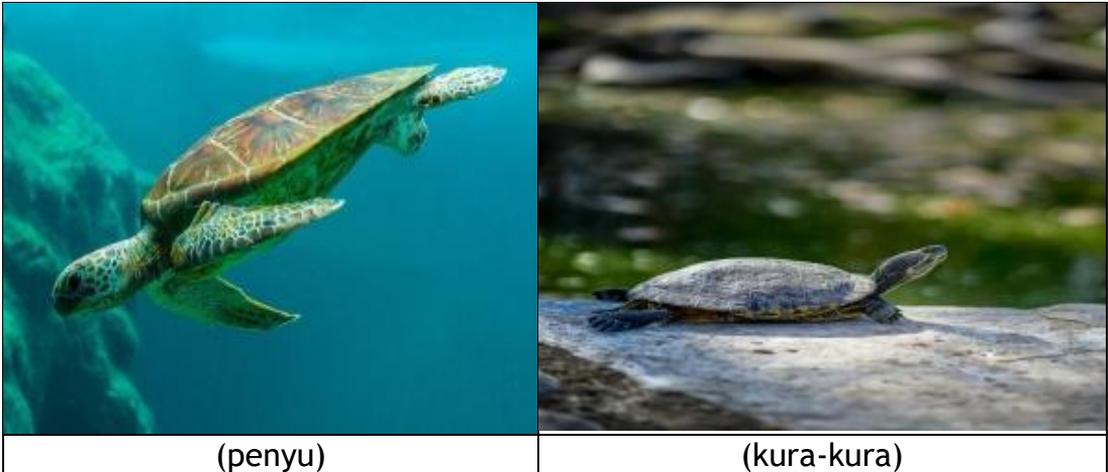


Hewan lain yang sering dianggap sama adalah katak dan kodok. Katak memiliki tubuh yang langsing, kulit yang lembab dan berlendir, serta jari yang berselaput. Sementara itu, kodok tubuhnya lebar dengan kulit yang kering dan memiliki cakar di jarinya.



Kura-kura dan penyu adalah hewan lainnya yang serupa tapi berbeda. Kura-kura memiliki empat kaki untuk berjalan. Ia juga dapat menyembunyikan lehernya.

Berbeda dengan penyu yang kakinya menyerupai sirip untuk berenang. Di situlah perbedaannya.



Sumber :

- <https://bobo.grid.id/read/08675184/apa-saja-perbedaan-antara-kambing-dan-domba>
- <https://www.brilio.net/news/-yang-kamu-makan-itu-daging-kambing-atau-domba-ini-dia-bedanya-151120a.html#>
- <https://news.detik.com/berita/d-3489408/perbedaan-katak-dan-kodok>
- <https://bobo.grid.id/read/081707941/banyak-yang-bingung-ini-bedanya-katak-dan-kodok-akubacaakutahu?page=all>
- <https://bobo.grid.id/read/08675431/perbedaan-kura-kura-penyu-dan-bulus?page=all>

Sumber Gambar:

- <https://unsplash.com/photos>
- <https://www.idntimes.com/science/discovery/peter-eduard/hewan-bertanduk-panjang-c1c2/10>

Menjodohkan

Pasangkan persamaan atau perbedaan dua hewan berdasarkan isi teks!

Pernyataan		Bagian Tubuh
Kemiripan antara kambing dan domba		Cangkang
Perbedaan utama antara kodok dan katak		Bulu
Persamaan antara kura-kura dan penyu		Kulit
		Suara



Pilihan Ganda Kompleks

Apakah ciri utama seekor kura-kura?

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda (✓)! Jawaban benar lebih dari satu.

<input type="checkbox"/>	Mempunyai kaki bersirip untuk berenang.
<input type="checkbox"/>	Mempunyai empat kaki untuk berjalan
<input type="checkbox"/>	Dapat menyembunyikan lehernya.

Pilihan Ganda Kompleks

Apa yang dapat disimpulkan dari teks “Serupa Tapi Tak Sama” tersebut?

Klik pilihan **Sesuai** atau **Tidak Sesuai** untuk setiap pernyataan sesuai isi teks!

Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
Hewan yang selama ini dianggap sama ternyata memiliki bentuk dan ukuran tubuh yang berbeda.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Persamaan dan perbedaan hewan secara umum dapat dilihat dari ciri-ciri fisiknya.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kulkas Alam

Distrik Sugapa terletak di Kabupaten Intan Jaya, Papua. Sugapa terletak di dataran tinggi, yaitu 1.600-2.500 meter di atas permukaan laut. Kabut tebal selalu menyelimuti daerah ini. Bisa dibayangkan, udara di Sugapa sangat dingin. Namun, anak-anak Sugapa sudah terbiasa. Mereka tidak pernah merasa kedinginan.

Air sungai yang dingin di Sugapa bisa berguna seperti kulkas. Jangan bayangkan air sungai yang kotor dan penuh sampah, ya! Air sungai di Sugapa masih jernih dan bersih. Makanya, orang-orang Sugapa biasa mengawetkan daging hasil buruan mereka di sungai. Daging yang diawetkan di sungai bisa tahan sampai beberapa minggu, lho! Hebat, kan?

Proses pengawetan daging itu dibantu dengan daun pandan hutan. Aroma daun pandan yang wangi akan menyerap bau tak sedap. Selain itu, zat flavonoid dan saponin dalam daun pandan juga menghambat pertumbuhan bakteri. Zat flavonoid dan saponin ini adalah senyawa-senyawa kimia yang bisa ditemukan dalam berbagai tumbuhan.

Kamu ingin mengetahui bagaimana cara masyarakat Sugapa mengawetkan daging? Kamu dapat memperhatikan gambar berikut.



Ilustrasi: Bambang Irawan

Isian Singkat

Di mana letak Distrik Sugapa?



Pilihan Ganda

Apa langkah pertama masyarakat Sugapa dalam mengawetkan daging?

- A. Bungkus daging ditindih dengan batu besar agar tidak hanyut.
- B. Daging yang telah dibungkus daun pandan direndam di air.
- C. Daging dibungkus daun pandan yang telah dibersihkan durinya.
- D. Bungkus daging direndam di sungai selama satu minggu.

Uraian

Jelaskan alasan yang menjadikan ilustrasi gambar pada teks tersebut sesuai dengan isi informasi yang disampaikan!

PEDOMAN PENSKORAN	
Siswa menjawab dengan menuliskan alasan yang relevan. Contoh: <ul style="list-style-type: none">- Gambar berisi informasi tambahan mengenai cara mengawetkan daging di sungai.- Gambar dan teks sama-sama membahas tentang informasi mengawetkan daging di sungai.- Teks dan gambar membahas mengenai sungai yang ada di Sugapa dan cara masyarakat dalam memanfaatkannya.- Gambar membantu saya dalam memahami isi informasi dalam teks.	1
Siswa menjawab menuliskan alasan yang tidak relevan.	0

LITERASI MEMBACA

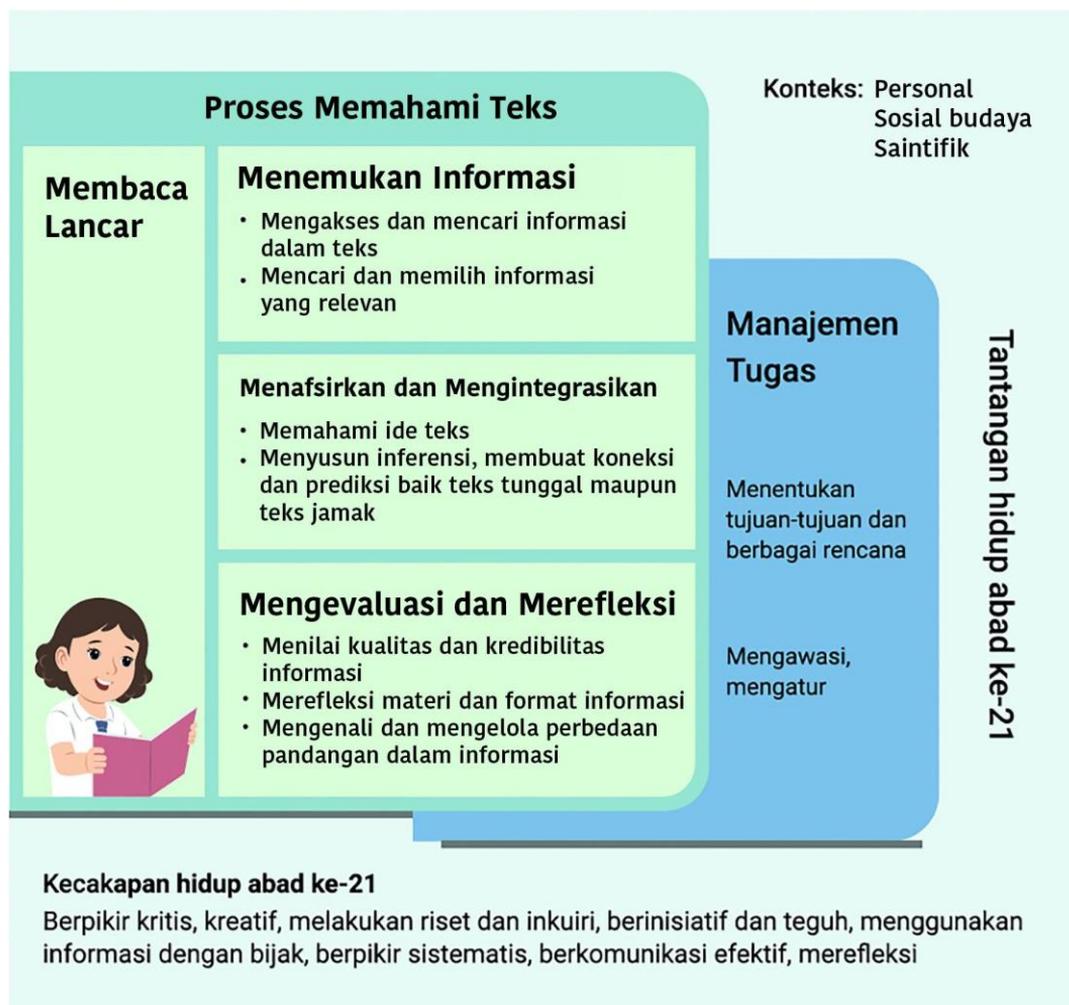
A. Definisi

Literasi tidak lagi bermakna kemampuan mendekode huruf dan kata yang diajarkan pada jenjang awal pendidikan formal. *International Literacy Association* (ILA) mendefinisikan literasi sebagai kemampuan untuk mengenali, memahami, menafsirkan, mencipta, mengkomputasi, dan berkomunikasi menggunakan simbol visual, auditori, dan digital mengenai topik lintas disiplin dan keilmuan. Untuk meningkatkan kemampuan literasi ini secara sistematis dalam pendidikan, diperlukan asesmen yang dapat mengukur literasi membaca secara spesifik. Kerangka literasi membaca PISA (2018) menegaskan pentingnya kemampuan seorang peserta didik untuk membangun makna dalam menanggapi sebuah teks menggunakan pengetahuannya tentang teks tersebut dan konteks yang melatarinya. Definisi literasi membaca yang dirujuk dalam PISA (2018) adalah kemampuan peserta didik untuk memahami, menggunakan, merefleksi, dan berinteraksi dengan teks tulis agar seseorang mampu meraih tujuan pribadi, mengembangkan pengetahuan dan potensinya, sehingga dia mampu berpartisipasi sebagai warga masyarakat.

Dalam proses membangun makna tentang teks tersebut, seorang peserta didik menerapkan strategi membaca yang berbeda bergantung pada jenis, tujuan, materi, dan media teks tersebut. Oleh karena itu, pengenalan peserta didik dengan ragam, tujuan, materi, dan konteks teks perlu terus ditingkatkan untuk mengembangkan kecakapan literasi membaca. Dengan kecakapan literasi membaca yang terus meningkat, peserta didik diharapkan mampu menganalisis, mengevaluasi, merefleksi, kemudian menerapkan beragam informasi penting untuk berpartisipasi di masyarakat sepanjang hayat. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, kecakapan literasi membaca peserta didik semakin dibutuhkan untuk meningkatkan kontribusi kepada masyarakat. Dengan kecakapan literasi membaca yang baik, peserta didik juga mampu menyarikan, mengambil hikmah, dan merefleksi teks sehingga dapat mengembangkan sikap dan karakter positif dalam hidup bermasyarakat.



Kecakapan literasi membaca merupakan bagian dari keterampilan bernalar yang penting dikuasai peserta didik untuk mengembangkan kecakapan hidup abad ke-21 (OECD, 2019). Dalam situasi yang terus berubah, peserta didik diharapkan dapat meregulasi dirinya, menentukan tujuan, dan rencana hidup dengan lebih baik. Semua hal itu dapat dilakukan peserta didik menggunakan informasi yang diperoleh dengan baik. Keterkaitan antara penalaran teks dan kecakapan hidup abad ke-21 disajikan pada gambar 3.1.



Bagan proses memahami teks menunjukkan bahwa kemampuan menalar teks tak hanya meningkatkan daya kritis dan kreativitas peserta didik. Dalam proses menalar teks, peserta didik menerapkan strategi kognitif yang kompleks. Peserta didik perlu menetapkan tujuan membaca yang spesifik, mengenali kata kunci pada teks, dan

menetapkan fokus pada bagian teks yang penting. Dalam proses tersebut, peserta didik juga mengaktifkan pengetahuan latar yang diperolehnya dari pengalaman atau teks lain. Hal ini menunjukkan bahwa penalaran teks sangat mempengaruhi kemampuan belajar peserta didik secara mandiri serta kemampuannya untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Semua kecakapan hidup ini membentuk sikap peserta didik untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat. Dengan teknologi informasi yang terus berkembang, kemampuan menalar teks meningkatkan daya kritis peserta didik untuk menyikapi banjir informasi dengan tepat dan bijaksana. menalar teks, peserta didik menerapkan strategi kognitif yang kompleks. Peserta didik perlu menetapkan tujuan membaca yang spesifik, mengenali kata kunci pada teks, dan menetapkan fokus pada bagian teks yang penting. Dalam proses tersebut, peserta didik juga mengaktifkan pengetahuan latar yang diperolehnya dari pengalaman atau teks lain. Hal ini menunjukkan bahwa penalaran teks sangat mempengaruhi kemampuan belajar peserta didik secara mandiri serta kemampuannya untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Semua kecakapan hidup ini membentuk sikap peserta didik untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat. Dengan teknologi informasi yang terus berkembang, kemampuan menalar teks meningkatkan daya kritis peserta didik untuk menyikapi banjir informasi dengan tepat dan bijaksana.



B. Konten Teks

Aspek penting dalam pelaksanaan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) pada literasi membaca adalah ketersediaan teks atau bacaan yang akan digunakan sebagai stimulus dalam penyusunan soal. Teks atau bacaan tersebut harus memenuhi kriteria tingkat keterbacaan yang baik dan berkualitas, baik dari segi konten, bahasa, maupun penyajiannya. Jika dihubungkan dengan kecakapan hidup abad ke-21, teks atau bacaan yang digunakan dalam AKM harus mampu mengukur sekaligus menumbuhkan kecakapan berpikir kritis dalam pemecahan masalah. Teks atau bacaan yang akan dijadikan stimulus juga hendaknya bersifat edukatif, menarik, inspiratif, dan kontekstual dengan pengalaman peserta didik, dan menawarkan hal baru.

Untuk kepentingan penyusunan soal AKM, konten teks dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu teks informasi dan teks fiksi. Melalui teks fiksi peserta didik dapat memperoleh hiburan, menikmati cerita, dan melakukan perenungan untuk menghayati permasalahan kehidupan yang ditawarkan oleh pengarang. Di sisi lain, melalui teks informasi peserta didik dapat memperoleh fakta, data, dan informasi untuk pengembangan wawasan dan ilmu pengetahuan yang bersifat ilmiah atau bahkan dekat dengan keseharian mereka.

1. Teks Informasi

Teks informasi atau teks nonfiksi adalah teks yang bertujuan menyampaikan informasi faktual kepada pembaca (Duke, 2004). Teks informasi ditulis berdasarkan data-data faktual, peristiwa-peristiwa, dan sesuatu yang lain yang benar-benar ada dan terjadi di dalam kehidupan. Data dan fakta dalam teks informasi dapat berupa data dan fakta kesejarahan, kemasyarakatan, dan keilmuan bidang-bidang tertentu yang dapat dibuktikan kebenarannya secara empiris atau secara logika (Nurgiyantoro, 2015). Kecakapan untuk memahami teks informasi membantu peserta didik untuk memahami fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. Keterampilan memahami teks informasi mempengaruhi kesuksesan peserta didik berinteraksi di lingkungan sosial dan profesional mereka di masa yang akan datang (Duke, 2004).

Teks informasi juga dapat diartikan sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu yang mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya. Teks informasi bisa dilengkapi dengan

gambar/foto, tabel, grafik, infografis, diagram, dan sebagainya.

Teks informasi terikat oleh kejelasan, ketepatan, ketajaman, dan kebenaran uraian. Teks informasi dapat disajikan dalam bentuk ulasan, penjelasan, deskripsi, analisis, uraian, dan penilaian yang dikemukakan secara rinci, mendalam, dan komprehensif terhadap suatu permasalahan (Nurgiyantoro, 2015).

Teks informasi merupakan teks yang bertujuan untuk menambah wawasan, pengalaman, bersifat faktual, dan lugas (Sudaryat, 2009). Bahasa yang digunakan ilmiah, yakni bersifat denotatif dengan menunjuk langsung pada acuannya (Welek, 2014). Penyajiannya bersifat objektif dan logis karena berdasarkan fakta yang diambil dari ilmu pengetahuan serta fenomena-fenomena yang ada di sekeliling kita.

Contoh teks informasi yang dapat digunakan sebagai stimulus bacaan dalam penyusunan soal AKM, antara lain iklan, dokumen perusahaan/pemerintahan (nota dinas, undangan, kontrak, pemberitahuan, pengumuman, dan sebagainya), berita, artikel, laporan, pidato, pamflet, brosur, buletin, infografis, label (makanan/obat), resep (makanan/minuman), ulasan (resensi buku/film/drama), jurnal ilmiah, laporan penelitian ilmiah, buku panduan, dan editorial.



2. Teks Fiksi

Teks fiksi adalah karya imajinatif yang mengangkat persoalan-persoalan kehidupan manusia yang sudah dipadukan dengan imajinasi atau subjektivitas pengarang untuk kepentingan hiburan. Teks fiksi merupakan jenis teks naratif atau penggambaran urutan kejadian yang dibuat berdasarkan imajinasi penulis, meskipun sebagian unsurnya dapat bersifat faktual (Hendersen & Clark, 2007).

Teks fiksi biasanya disusun dengan secara artistik untuk menghibur pembaca melalui penggunaan bahasa lisan atau bahasa tulis. Cara penyajiannya menggunakan kata yang bermakna simbolik/majas/kias. Kata dan istilah yang digunakan tepat sesuai dengan konteks. Teks fiksi memiliki karakteristik bahasa yang indah atau terorganisasi secara baik, dengan gaya penyajiannya menarik, ekspresif, dan estetis.

Teks fiksi menawarkan sebuah kehidupan yang diidealkan atau dunia imajinatif yang dibangun melalui berbagai unsur intrinsik, seperti alur, tokoh, latar, dan sudut pandang. Semua unsur tersebut sengaja dikreasikan oleh pengarang, dibuat mirip, diimitasikan, dan dianalogikan dengan dunia nyata sehingga seolah-olah sungguh ada dan terjadi. Namun, kebenaran dalam fiksi tidak perlu disamakan dengan kebenaran dalam dunia nyata. Dunia fiksi yang imajinatif dan dunia nyata yang faktual masing-masing memiliki sistem hukumnya sendiri (Nurgiyantoro, 2015).

Dalam memahami teks fiksi, pembaca perlu mengenali urutan kejadian yang melibatkan tokoh. Pembaca pun perlu memahami hubungan sebab-akibat yang mengaitkan antar kejadian (Hendersen & Clark, 2007). Karena itu, kemampuan memahami dan menganalisis teks fiksi merupakan kecakapan berpikir tingkat tinggi yang menjadi salah satu fokus pada AKM. Contoh teks fiksi yang dapat digunakan sebagai stimulus bacaan dalam penyusunan soal AKM, antara lain nukilan cerita pendek, cerita fantasi, prosa, puisi, dan drama.

C. Konteks Teks

Konteks yang luas sangatlah berperan penting sehingga peserta didik dapat memahami, mengenali, dan menggunakan informasi untuk memperkaya pengetahuannya, baik sebagai individu maupun bagian dari masyarakat (sosial) yang selalu berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Peserta didik diharapkan mampu merefleksi beragam informasi yang ada di kehidupannya. Dengan demikian, bacaan-bacaan yang digunakan dalam penyusunan soal AKM harus mampu mengembangkan potensi individual dan sosial peserta didik dan sekaligus bermanfaat dalam pemecahan permasalahan kehidupan dirinya, masyarakat, maupun global.

Untuk mencapai hal tersebut diperlukan pemahaman informasi yang dekat dengan peserta didik terkait dengan segala aspek kehidupan baik mengenai kearifan lokal, nasional, budaya, sains, teknologi, dan global. Oleh karena itu, wacana literasi AKM dapat mencakup tiga konteks, yaitu (1) konteks personal, (2) konteks sosial budaya, dan (3) konteks saintifik.

1. Konteks Personal

Bahan teks atau bacaan dengan konteks personal adalah teks atau bacaan fiksi atau informasi yang berisi peristiwa, latar, aksi, karakter, atmosfer/suasana, perasaan, ide maupun wawasan yang memenuhi minat dan ketertarikan individu. Isi bacaan pada konteks personal dapat berupa hobi, cita-cita, peristiwa atau pengalaman pribadi seseorang, memilih/menentukan gaya hidup, pekerjaan/profesi, teks fiksi yang menghibur, dan lain-lain yang bersifat personal (individual). Dengan konteks ini diharapkan peserta didik memiliki kemampuan literasi membaca dan mengembangkan karakternya dengan menggali kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Hal ini dicapai melalui teks bacaan tentang kehidupan pribadi atau hal-hal yang diminatinya.

Berikut ini contoh teks informasi dengan konteks personal.



Sumber: p2ptm.kemkes.go.id

Berikut ini contoh teks fiksi dengan konteks personal.

Si Kikir dan Emasnya

Cerita Rakyat oleh Aesop

Seorang yang kikir menjual seluruh hartanya dan membeli segumpal emas yang dikuburnya di dalam sebuah lubang di samping sebuah dinding tua. Dia kemudian mengunjungi simpanannya itu setiap hari. Salah seorang anak buahnya memperhatikan hal ini dan memutuskan untuk mengintai gerak gerak si kikir. Anak buahnya ini kemudian mengetahui rahasia harta yang tersembunyi tersebut, dan mulai menggali, dan menemukan segumpal emas, dan dicurinya. Si kikir, pada kunjungan berikutnya, menemukan lubang yang sudah kosong dan mulai menarik- narik rambutnya dan meraung-meraung sejadi-jadinya. Seorang tetangga, yang melihat kejadian itu dan mengetahui apa penyebabnya, kemudian berkata, “Berdoalah dan jangan bersedih, ambillah segumpal batu, dan letakkan di dalam lubang itu, dan bayangkan seolah-olah emas itu masih berada di sana. Bagi kamu hal itu akan sama saja, karena sewaktu emas itu berada di sana, kamu tidak memilikinya, karena kamu sedikit pun tidak menggunakannya.”

2. Konteks Sosial Budaya

Bahan teks atau bacaan dengan konteks sosial-budaya yaitu teks atau bacaan yang mencerminkan pandangan masyarakat terkait kondisi sosial budaya. Contohnya, mengenai informasi kondisi kultural suatu masyarakat atau suatu bangsa. Melalui teks atau bacaan yang memuat informasi dengan mencerminkan nilai-nilai sosial budaya, individu diharapkan mampu mengenali dan memahami kondisi dan gejala sosial-budaya di dalam maupun di luar lingkungan masyarakatnya yang global. Isi bacaan pada konteks sosial budaya dapat berupa transportasi publik, permainan tradisional, perekonomian, kebijakan publik, makanan khas, tarian, ataupun kebiasaan masyarakat, dan lain-lain yang meliputi sosial maupun budaya. Dengan konteks ini diharapkan peserta didik memiliki kemampuan literasi membaca untuk mengatasi berbagai persoalan sosial, budaya, dan akademik yang dihadapinya.



Berikut ini contoh teks informasi dengan konteks sosial budaya

Mengenal Sejarah Jakarta Lewat Pameran Hologram

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (Disparbud) DKI Jakarta menggelar **Monas Week 2019 berupa pameran hologram**, pada **23-31 Juli 2019** di Museum Monumen Nasional (Monas), Jakarta Pusat

Tujuannya:

- Menampilkan keragaman budaya Jakarta dalam tampilan teknologi modern, berupa hologram
- Memperkenalkan sejarah ibukota Republik Indonesia dari awal terbentuknya hingga menjadi kotamodern

Jadwal Tayangan

11.00, 13.00, 15.00, 16.00, 17.00 dan 19.00 WIB

Visualisasi Tayangan Hologram

- Instalasi hologram berukuran 6x4 meter di dalam Museum Sejarah Nasional, Monumen Nasional (Monas)
- Menampilkan ilusi hologram selama 20-25 menit dalam tiga periode, yakni masa pra kolonial, kolonial, hingga kemerdekaan
- 48 kali penayangan dalam sehari

Sumber : Berbagai sumber | Produksi 26-07-2019

Indonesia baik.id | IndonesiaBaik.id | IndonesiaBaikID | @IndonesiaBaikid

Sumber: Indonesiabaik.id

Berikut ini contoh teks fiksi dengan konteks sosial budaya

ASYIKNYA MOLO DI PAPUA

“Kasihannya Enoumbi. Ia tak dapat merasakan segarnya air sungai seperti kita,” kata Okto. Perkataan Okto memberi ide pada Frans.

Hei. Bagaimana kalau kita sekalian *molo* saja? Nanti kita berikan hasil tangkapan kita kepada Enoumbi.”

Tentu saja Okto setuju. Enoumbi pasti akan senang.

“Kau ini selalu saja punya usul yang bagus-bagus, Frans. Kalau Enoumbi makan ikan hasil tangkapan kita, dia pasti cepat sembuh,” timpal Okto sambil tersenyum lebar.

Kedua anak itu segera bersiap-siap pergi ke Sungai Masin. Mereka tak lupa membawa kacamata renang dan *Jubi* untuk menombak ikan yang mereka lihat di dalam sungai.

Frans dan Okto berjalan sambil bersiul dan bernyanyi-nyanyi kecil. Kacamata renang mereka taruh di atas kepala. Tangan mereka menggenggam erat sebatang kayu panjang yang dilengkapi tali karet dan besi tajam di bagian ujungnya. Siap menuju Sungai Masin untuk *molo*.



Sumber: aksi.puspendik.kemdikbud.go.id

3. Konteks Saintifik

Bahan teks atau bacaan dengan konteks saintifik yaitu teks atau bacaan yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memahami pengetahuan ilmiah dengan mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, dan mengambil simpulan berdasar fakta. Selain itu peserta didik diharapkan mampu memahami karakteristik sains, mengenali bagaimana sains dan teknologi membentuk lingkungan alam, intelektual, dan budaya. Melalui pemahaman ini, peserta didik memiliki kesadaran dan kapasitas



untuk terlibat dan peduli terhadap isu-isu yang terkait sains (OECD, 2016). Isi bacaan pada konteks saintifik ini dapat berupa ilmu ruang angkasa, ilmu medis/obat-obatan, kandungan gizi, ilmu fisika, cuaca/iklim, gejala alam, ilmu biologi, dan lain-lain yang terkait dengan ilmiah dan teknologi.

AKM melatih peserta didik untuk meningkatkan kecakapan literasi membaca dalam memahami pengetahuan sains, kemudian menggunakan pemikiran sains dari beragam informasi penting yang diperolehnya tersebut untuk berpartisipasi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berikut ini contoh teks informasi dengan konteks saintifik

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA

GERMAS
Gizi Untuk Masyarakat yang Sejahtera

ISI PIRINGKU sekali makan

(contoh: makan siang ± 700 kalori)

- Makanan Pokok** → Nasi dan Penukarnya
150 gr Nasi = 3 centong nasi
= 3 buah sedang kentang (300 gr)
= 1½ gelas mie kering (75 gr)
- Lauk Pauk**
 - Lauk Hewani, 75 gr lkan kembang = 2 potong sedang ayam tanpa kulit (80 gr)
= 1 butir telur ayam ukuran besar (55 gr)
= 2 potong daging sapi sedang (70 gr)
 - Lauk Nabati, 100 gr Tahu = 2 potong sedang tempe (50 gr)
- Sayuran** = 150 gr = 1 mangkuk sedang
- Buah**
150 gr pepaya = 2 potong sedang
= 2 buah jeruk sedang (110 gr)
= 1 buah kecil pisang ambon (50 gr)

Sumber : Isi Piringku, Ditjen Kesmas

www.p2ptm.kemkes.go.id @p2ptmkemenkesRI @p2ptmkemenkesRI @p2ptmkemenkesRI

Sumber: p2ptm.kemkes.go.id

Berikut ini contoh teks fiksi dengan konteks saintifik

Persahabatan & Penemuan-Penemuan di Dalamnya

Bayangkan bagaimana jadinya hidup tanpa listrik? Tidak ada lampu, televisi, atau telepon. Tidak ada pemutar musik bahkan film bioskop!

Pertama kali aku bertemu dengannya di tahun 1854. Tangannya memeluk sebuah kantong kertas.

“Hei,” ujarku ketika tanpa sengaja ia menabrak sisi tubuhku. “Apakah kamu mencurinya sehingga begitu terburu-buru?”

“Tentu saja tidak!” jawabnya sambil memeluk kantong itu seakan aku akan merebutnya.

Aku berjinjit, berusaha membaca label pada botol-botol di dalamnya. Hidrogen peroksida. Kalium permanganat. Tak hanya itu, kulihat juga soda kue dan aneka pewarna makanan.

“Apa sih yang kau lakukan?” tanyaku penasaran.

“Tak ada waktu. Aku harus meneruskan percobaan ke-31.”

Aku mengerutkan dahi tidak mengerti. Ia sungguh berbeda dengan sosok yang kukenal di sekolah. Biasanya ia lebih banyak diam dan terlihat ragu, tak pernah kulihat semangatnya meluap seperti ini. Apa katanya tadi? Percobaan? Percobaan apa? Bukankah para guru menyerah mengajarnya karena ia dinilai tidak mampu mengikuti

pelajaran? Itu juga yang membuat ia dikeluarkan dari sekolah padahal kelas baru berjalan tiga bulan.

Aku pun memutuskan untuk mengikutinya. Sesampainya di rumah, ia membawaku ke ruang bawah tanah. Aku bersiul kagum memandang pipet, gelas ukur, labu takar, dan beberapa peralatan lain yang bahkan aku tak tahu namanya. Di atas meja, sebuah buku yang terbuka menampilkan Percobaan Balon

Cuka. Buku itu tampak lusuh dan lecek. Tiba-tiba aku menyadari, tempat itu seperti laboratorium mini! ...



Sumber: aksi.puspendik.kemdikbud.go.id



D. Level Kognitif Literasi Membaca

Pada literasi membaca AKM, terdapat tiga level kognitif yang diujikan, yaitu (1) menemukan informasi (*access and retrieve*), (2) Menginterpretasi dan Mengintegrasikan informasi (*interpret and integrate*), dan (3) mengevaluasi dan merefleksi (*evaluate and reflect*).

1. Mengakses dan Menemukan informasi (*Access and Retrieve*)

Dalam kehidupan sehari-hari tidak jarang seseorang diminta untuk menemukan informasi. Pada level kognitif ini, kompetensi yang diharapkan dapat dicapai peserta didik adalah menemukan, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan suatu gagasan atau informasi eksplisit dalam teks. *Retrieve* merupakan kegiatan memilih informasi yang diperlukan, sedangkan *access* menekankan pada proses mencapai ke tempat atau keberadaan informasi yang diperlukan tersebut. Kemampuan menemukan informasi yang spesifik tersebut merupakan kemampuan dasar ketika seseorang membaca sebuah teks fiksi atau teks informasi dalam kehidupan sehari-hari. Informasi dapat ditemukan secara eksplisit dalam teks. Peserta didik hanya perlu mengenali lokasi informasi tersebut dan memilihnya.

2. Menginterpretasi dan Mengintegrasikan Informasi (*Interpret and Integrate*)

Pada level kognitif ini, peserta didik diharapkan dapat memahami materi bacaan dengan Menginterpretasi dan Mengintegrasikan beragam informasi yang diperolehnya dari satu teks (teks tunggal) maupun beberapa teks (teks jamak) yang saling terkait. Dalam prosesnya, peserta didik harus dapat menguraikan dan mengintegrasikan informasi yang ditemukan dengan cara membandingkan dan mengontraskan ide atau informasi dalam teks tunggal maupun teks jamak, membuat kesimpulan, mengelompokkan, dan menggabungkan ide dan informasi dalam teks tunggal atau teks jamak. Membuat kesimpulan dalam tahap ini memiliki tingkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan tahap menemukan informasi. Pada tahap ini pembaca telah mampu menyimpulkan informasi implisit dalam teks tunggal maupun teks jamak.

3. Mengevaluasi dan Merefleksi (*Evaluate and Reflect*)

Pada level kognitif ini, peserta didik telah dapat menggunakan pengetahuan, ide, atau sikap yang berada di luar teks untuk menilai atau merefleksi materi pada teks tersebut. Tahap ini merupakan tahap tertinggi dari proses membaca. Dalam tahap ini peserta didik diharapkan mampu menganalisis, memprediksi, serta menilai konten, bahasa, dan unsur-unsur dalam teks. Peserta didik juga diharapkan mampu merefleksi atau membuat sebuah gambaran atau opini terhadap bacaan, kemudian mengaitkannya dengan pengalaman diri dan kehidupan sekitarnya.

D. *Learning Progression*

Learning progression literasi membaca adalah urutan atau tahapan pembelajaran yang berkesinambungan (*continuum*). Kesenambungan tersebut mencakup aspek karakteristik, keluasan, dan kedalaman materi pembelajaran dalam setiap jenjang pendidikan. Ruang lingkup materi harus dirumuskan berdasarkan perkembangan peserta didik sehingga konsep keilmuan yang dipelajari berjalan sejajar dengan perkembangan peserta didik. Implementasi pembelajaran harus disejajarkan dengan kemampuan peserta didik dalam rangka penguasaan kompetensi yang berjenjang (Subali, 2009).

Dalam konteks pelaksanaan AKM, *learning progression* berkaitan dengan kesinambungan antara jenjang yang satu dengan jenjang berikutnya. Kesenambungan itu mencakup aspek konten teks, level kognitif (kompetensi) yang diukur, dan indikator yang akan ditanyakan dalam soal AKM. Artinya, harus ada perbedaan isi dan konteks bacaan, level kognitif, dan indikator yang diukur, dimulai dari level terendah (level 1) menuju ke level tertinggi (level 6). Perbedaan itu tergambar dari kompleksitas teks (stimulus).

Dalam literasi membaca tidak ada domain konten sehingga kemajuan pembelajaran pada literasi membaca menggunakan level kognitif sebagai kompetensi yang diukur. Selanjutnya, kompetensi yang diukur dijabarkan menjadi beberapa subkompetensi. Subkompetensi kemudian dirinci menjadi rincian kompetensi yang merupakan kompetensi yang diharapkan akan dicapai peserta didik pada setiap jenjang (level). Secara garis besar, kompetensi dan subkompetensi yang diukur dalam AKM dan tertuang di dalam kemajuan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.



Tabel 3.1 Deskripsi Kompetensi dan Subkompetensi.

Kompetensi	Subkompetensi
1. Menemukan Informasi (<i>Access and Retrieve</i>)	a. Mengakses dan mencari informasi dalam teks
	b. Mencari dan memilih informasi yang relevan
2. Menginterpretasi dan Mengintegrasikan (<i>interpret and integrate</i>)	a. Memahami ide teks
	b. Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak
3. Mengevaluasi dan merefleksi (<i>Evaluate and reflect</i>)	a. Menilai kualitas dan kredibilitas konten pada teks informasi tunggal maupun jamak
	b. Menilai format penyajian dalam teks
	c. Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks dengan pengalaman pribadi

Di dalam kemajuan pembelajaran terlihat rincian kompetensi yang diharapkan dicapai oleh peserta didik pada setiap level (jenjang), yaitu level 1 (kelas 1–2), level 2 (kelas 3–4), level 3 (kelas 5–6), level 4 (kelas 7–8), level 5 (kelas 9–10), dan level 6 (kelas 11–12). Kompleksitas teks untuk masing-masing level dijelaskan di kolom paling bawah. Kadang-kadang, terdapat rincian kompetensi yang sama untuk semua atau beberapa level. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaannya terdapat pada kompleksitas teks, baik teks fiksi maupun teks informasi. *Learning progression* yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan soal literasi membaca dapat dilihat pada tabel-tabel berikut.

Tabel 3.2 Kemajuan Pembelajaran Level 1

Level 1 (kelas 1 dan 2)			
Jenis teks	Mengakses dan Menemukan Informasi (<i>Access and Retrieve</i>)	Menginterpretasi dan Mengintegrasikan (<i>Interpret and integrate</i>)	Mengevaluasi dan merefleksikan (<i>Evaluate and reflect</i>)
Informasi	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, dimana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi. 	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi topik atau fokus pembahasan pada teks informasi. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan isi atau substansi (fakta/data) pada teks informasi. Membandingkan hal-hal utama dalam teks informasi (misalnya perbedaan kejadian, prosedur, ciri-ciri benda). 	<p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks informasi.
Fiksi	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, dimana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi. 	<p>Memahami teks secara literal :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kejadian yang dihadapi tokoh cerita pada teks fiksi. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh pada teks fiksi. Membandingkan hal-hal utama dalam teks fiksi (misalnya penokohan, konflik, dan alur). 	<p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks fiksi.



Tabel 3.3 Kemajuan Pembelajaran Level 2

Level 2 (kelas 3 dan 4)			
Jenis teks	Mengakses dan Menemukan Informasi (<i>Access and Retrieve</i>)	Menginterpretasi dan Mengintegrasikan (<i>Interpret and Integrate</i>)	Mengevaluasi dan merefleksi (<i>Evaluate and Reflect</i>)
Informasi	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none">Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi.	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none">Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none">Menyimpulkan isi atau substansi (fakta/data dan konsep) pada teks informasi.Menyusun inferensi (kesimpulan) untuk menentukan relevansi pertanyaan/pernyataan dengan isi teks pada teks informasi.Membandingkan hal-hal utama dalam teks informasi (misalnya perbedaan kejadian, prosedur, ciri-ciri benda).	<p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none">Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks informasi <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p> <ul style="list-style-type: none">Mengaitkan isi teks informasi pengalaman individual.

Fiksi	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none">• Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi.	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengidentifikasi dan menjelaskan permasalahan yang dihadapi tokoh pada teks fiksi. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none">• Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci di dalam teks fiksi.• Menyusun inferensi (kesimpulan) untuk menentukan relevansi pertanyaan/ pernyataan dengan isi teks pada teks fiksi.• Membandingkan hal-hal utama dalam teks fiksi (misalnya penokohan, konflik, dan alur)	<p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none">• Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks fiksi <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengaitkan isi teks fiksi dengan pengalaman individual.
-------	--	--	--



Tabel 3.4 Kemajuan Pembelajaran Level 3

Level 3 (Kelas 5 dan 6)			
Jenis teks	Mengakses dan Menemukan Informasi (<i>Access and Retrieve</i>)	Menginterpretasi dan Mengintegrasikan (<i>Interpret and Integrate</i>)	Mengevaluasi dan merefleksikan (<i>Evaluate and reflect</i>)
Informasi	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none">Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi.	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none">Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none">Menyimpulkan isi atau substansi (fakta/data, konsep dan prinsip) pada teks informasi.Menyusun inferensi (kesimpulan) berdasarkan unsur-unsur pendukung teks informasi (grafik, gambar, tabel, dll).Membandingkan hal-hal utama dalam teks informasi (misalnya perbedaan kejadian, prosedur, ciri-ciri benda).	<p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none">Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks informasi. <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p> <ul style="list-style-type: none">Merefleksikan pengetahuan baru yang diperoleh dari teks informasi dengan pengetahuan yang dimiliki.

Fiksi	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none">Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi.	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none">Mengidentifikasi perubahan dalam elemen intrinsik (kejadian/karakter/setting/konflik/alur cerita) pada teks fiksi. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none">Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci di dalam teks fiksi.Menyusun inferensi (kesimpulan) berdasarkan unsur-unsur pendukung teks fiksi (unsur intrinsik).Membandingkan hal-hal utama dalam teks fiksi (misalnya penokohan, konflik, dan alur).	<p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none">Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks fiksi. <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p> <ul style="list-style-type: none">Merefleksikan pengetahuan baru yang diperoleh dari teks fiksi dengan pengetahuan yang dimiliki.
-------	--	--	---



Tabel 3.5 Kemajuan Pembelajaran Level 4

Level 4 (Kelas 7 dan 8)			
Jenis teks	Mengakses dan Menemukan Informasi (<i>Access and Retrieve</i>)	Menginterpretasi dan Mengintegrasikan (<i>Interpret and Integrate</i>)	Mengevaluasi dan merefleksi (<i>Evaluate and reflect</i>)
Informasi	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none">Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi. <p>Mencari dan memilih informasi yang relevan:</p> <ul style="list-style-type: none">Mengidentifikasi kata kunci yang efektif untuk menemukan sumber informasi yang relevan pada teks informasi.	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none">Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none">Menyimpulkan isi atau substansi (fakta/data, konsep, prinsip dan prosedur) pada teks informasi.Menyusun inferensi (kesimpulan) dan prediksi berdasarkan unsur-unsur pendukung teks informasi (grafik, gambar, tabel, dll).Membandingkan hal-hal utama dalam teks informasi (misalnya perbedaan kejadian, prosedur, ciri-ciri benda).	<p>Menilai kualitas dan kredibilitas konten pada teks informasi tunggal maupun jamak:</p> <ul style="list-style-type: none">Menilai akurasi informasi visual atau non visual dalam teks informasi.Menilai akurasi sumber informasi (orang/lembaga/institusi) dalam teks informasi. <p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none">Menilai kesesuaian pemilihan warna, tata letak, dan pendukung visual lain (grafik, tabel dll) dalam menyampaikan pesan/topik dalam teks informasi. <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p> <ul style="list-style-type: none">Merefleksikan pengetahuan baru yang diperoleh dari teks informasi dengan pengetahuan yang dimiliki.

Fiksi	Mengakses dan mencari informasi dalam teks: <ul style="list-style-type: none">Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi.	Memahami teks secara literal: <ul style="list-style-type: none">Mengidentifikasi dan menjelaskan perubahan pada elemen intrinsik (kejadian/karakter/setting/konflik/alur cerita) pada teks fiksi. Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak: <ul style="list-style-type: none">Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci di dalam teks fiksi.Menyusun inferensi (kesimpulan) dan prediksi berdasarkan unsur-unsur pendukung teks fiksi (unsur intrinsik).Membandingkan hal-hal utama dalam teks fiksi (misalnya penokohan, konflik, dan alur).	Menilai format penyajian dalam teks: <ul style="list-style-type: none">Menilai kesesuaian pemilihan warna, tata letak, dan pendukung visual lain (grafik, tabel dll) dalam menyampaikan pesan/topik dalam teks fiksi. Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi: <ul style="list-style-type: none">Merefleksikan pengetahuan baru yang diperoleh dari teks fiksi dengan pengetahuan yang dimiliki.
-------	---	--	---



Tabel 3.6 Kemajuan Pembelajaran Level 5

Level 5 (Kelas 9 dan 10)			
Jenis teks	Menemukan Informasi (Access and Retrieve)	Menginterpretasi dan Mengintegrasikan (Interpret and integrate)	Mengevaluasi dan merefleksi (Evaluate and reflect)
Informasi	<p>Mengakses dan menemukan informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none">Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi. <p>Mencari dan memilih informasi yang relevan:</p> <ul style="list-style-type: none">Mengidentifikasi kata kunci yang efektif untuk menemukan sumber informasi yang relevan pada teks informasi.	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none">Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none">Menyimpulkan isi atau substansi (fakta/data, konsep, prinsip dan prosedur) pada teks informasi.Menyusun inferensi (kesimpulan) dan prediksi berdasarkan unsur-unsur pendukung teks informasi (grafik, gambar, tabel, dll).Membandingkan hal-hal utama dalam teks informasi (misalnya perbedaan kejadian, prosedur, ciri-ciri benda).	<p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none">Menilai akurasi informasi visual atau non visual dalam teks informasi.Menilai akurasi sumber informasi (orang/lembaga/institusi) dalam teks informasi.Menilai kesesuaian pemilihan warna, tata letak, dan pendukung visual lain (grafik, tabel dll) dalam menyampaikan pesan/topik dalam teks informasi.Menilai efektivitas format penyajian data (tabel, grafik, batang, pie, kurva) untuk mendukung ide pokok pada teks informasi.Menilai dan mengidentifikasi bias pada penulisan teks informasi. <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p> <ul style="list-style-type: none">Menilai suatu pendapat atau opini berdasarkan isi teks informasi atau teks fiksi.

<p>Fiksi</p>	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi. 	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi dan menjelaskan perubahan pada elemen intrinsik (kejadian/karakter/setting/konflik/ alur cerita) pada teks fiksi. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci di dalam teks fiksi. Menyusun inferensi (kesimpulan) dan prediksi berdasarkan unsur-unsur pendukung teks fiksi (unsur intrinsik). Membandingkan hal-hal utama dalam teks fiksi (misalnya penokohan, konflik, dan alur). 	<p>Menilai kualitas dan kredibilitas konten pada teks informasi tunggal maupun jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai kebaruan dan keunikan pemilihan tema teks fiksi <p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai kesesuaian pemilihan warna, tata letak, dan pendukung visual lain (grafik, tabel dll) dalam menyampaikan pesan/topik dalam teks fiksi. Menilai penggunaan diksi pada teks fiksi. <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai suatu pendapat atau opini berdasarkan isi teks fiksi.
--------------	--	---	--

Tabel 3.7 Kemajuan Pembelajaran Level 6

Level 6 (Kelas 11 dan 12)			
Jenis teks	Menemukan Informasi (Access and Retrieve)	Menginterpretasi dan Mengintegrasikan (Interpret and integrate)	Mengevaluasi dan merefleksi (Evaluate and reflect)
Informasi	<p>Mengakses dan menemukan informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none">Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi. <p>Mencari dan memilih informasi yang relevan:</p> <ul style="list-style-type: none">Mengidentifikasi kata kunci yang efektif untuk menemukan sumber informasi yang relevan pada teks informasi.	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none">Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none">Menyimpulkan isi atau substansi (fakta/data, konsep, prinsip dan prosedur) pada teks informasi.Menyusun generalisasi (kesimpulan umum) dari hasil inferensi terhadap ide-ide/gagasan/tema yang terkandung di dalam teks informasi.Membandingkan hal-hal utama dalam teks informasi (misalnya perbedaan kejadian, prosedur, ciri-ciri benda).	<p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none">Menilai akurasi informasi visual atau non visual dalam teks informasi.Menilai akurasi sumber informasi (orang/lembaga/institusi) dalam teks informasi.Menilai kesesuaian pemilihan warna, tata letak, dan pendukung visual lain (grafik, tabel dll) dalam menyampaikan pesan/topik dalam teks informasi.Menilai efektivitas format penyajian data (tabel, grafik, batang, pie, kurva) untuk mendukung ide pokok pada teks informasi.Menilai dan mengidentifikasi bias pada penulisan teks informasi.

			<p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Merefleksi (mengontraskan, mengombinasikan, mengintegrasikan dll) asumsi, ideologi, atau nilai yang terkandung dari teks informasi untuk memahami cara pandang penulis.
--	--	--	--



Fiksi	<p>Mengakses dan menemukan informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none">● Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi.	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none">● Mengidentifikasi dan menjelaskan perubahan pada elemen intrinsik (kejadian/karakter/setting/konflik/ alur cerita) pada teks fiksi. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none">● Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci di dalam teks fiksi.● Menyusun inferensi (kesimpulan) dan prediksi berdasarkan unsur-unsur pendukung teks fiksi (unsur intrinsik).● Membandingkan hal-hal utama dalam teks fiksi (misalnya penokohan, konflik, dan alur).	<p>Menilai kualitas dan kredibilitas konten pada teks informasi tunggal maupun jamak:</p> <ul style="list-style-type: none">● Menilai kreativitas penggambaran realitas (kondisi masyarakat) melalui unsur intrinsik teks fiksi. <p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none">● Menilai kesesuaian pemilihan warna, tata letak, dan pendukung visual lain (grafik, tabel dll) dalam menyampaikan pesan/topik dalam teks fiksi.● Menilai penggunaan diksi dan majas (metafora, analogi, personifikasi) dalam teks fiksi.. <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p> <ul style="list-style-type: none">● Merefleksi (mengontraskan, mengombinasikan, mengintegrasikan dll) asumsi, ideologi, atau nilai yang terkandung dari teks informasi atau teks fiksi untuk memahami cara pandang penulis.
-------	--	---	---



Level 1

Pemanasan Dan Pendinginan Saat Olahraga, Apa Manfaatnya?

Olahraga sangat bermanfaat bagi tubuh. Tapi, ingat!

Ada yang harus dilakukan sebelum dan setelah olahraga.

Apa itu? pemanasan dan pendinginan.

Pemanasan adalah melakukan gerakan ringan sebelum berolahraga.

Pendinginan adalah gerakan yang dilakukan setelah olahraga.

Lalu, apa manfaat pemanasan dan pendinginan? Yuk, baca penjelasannya



Glosarium

Cedera : Luka

Sumber:

1. <https://bobo.grid.id/read/081960136/pemanasan-dan-pendinginan-penting-dilakukan-apa-dampaknya-jika-olahraga-tanpa-melakukan-keduanya?page=all>
2. <https://doktersehat.com/gaya-hidup/olahraga-kesehatan/manfaat-pendinginan-setelah-olahraga/>
3. <https://helohehat.com/kebugaran/manfaat-pemanasan-sebelum-olahraga/>



Pertanyaan 1. Pemanasan Dan Pendinginan Saat Olahraga, Apa Manfaatnya?

Konteks	Personal
Konten/Domain	Informasi
Level/Kelas	Level 1(Kelas 1 dan 2)
Level Kognitif	Interpret and Integrate
Bentuk Soal	PGK MCMA
Rincian Kompetensi	Mengidentifikasi topik atau fokus pembahasan pada teks informasi

Apa saja yang dibicarakan dalam bacaan?

Klik pada setiap pilihan jawaban benar! Jawaban benar lebih dari satu.

- Kegunaan pemanasan dan pendinginan dalam olahraga.
- Gerakan yang dilakukan sebelum dan sesudah berolahraga.
- Cara melakukan pemanasan dan pendinginan saat olahraga.

Kunci Jawaban:

- Kegunaan pemanasan dan pendinginan dalam olahraga
- Gerakan yang dilakukan sebelum dan sesudah berolahraga

Pertanyaan 2. Pemanasan Dan Pendinginan Saat Olahraga, Apa Manfaatnya?

Konteks	Personal
Konten/Domain	Informasi
Level/Kelas	Level 1(Kelas 1 dan 2)
Level Kognitif	Interpret and Integrate
Bentuk Soal	PGK BS
Rincian Kompetensi	Membandingkan hal-hal utama dalam teks informasi (misalnya perbedaan kejadian, prosedur, ciri-ciri benda)

Bagaimana perbedaan manfaat dari pemanasan dan pendinginan?
Klik pada pilihan benar atau salah pada setiap pernyataan berdasarkan isi teks.

Pernyataan	Benar	Salah
Pemanasan menghilangkan rasa lelah, pendinginan menyehatkan otot.		
Pemanasan menyehatkan organ tubuh, pendinginan mencegah penyakit dan stres.		

Kunci Jawaban:

Salah-Benar



Buah Kejujuran



Wikan bermain bola dekat rumah Pak Beno. Pak Beno, seorang kolektor bonsai. Bagi Wikan dan temannya, Pak Beno galak.

“Jangan sampai merusak tanamanku,” kata Pak Beno. Namun, tidak ada yang menggubris.

“Prang!!”

“Aduuuh, pecah!” gumam Wikan.

Wikan berlari mengambil tabungannya. Jantungnya berdegup kencang.

“Pak, ini uang saya. Maafkan saya, Pak,” Wikan tertunduk

“Semoga bisa mengganti pot.”

“Sudah, simpan saja. Yang penting, kamu jujur. Mau bertanggung jawab. Bapak memaafkanmu. Lain kali hati-hati.”

Wikan pulang dengan senyuman.

Glosarium:

Kolektor : Orang yang mengumpulkan benda untuk koleksi

Bonsai : Tanaman yang dikerdilkan

Sumber:

<https://klasika.kompas.id/baca/buah-kejujuran-wikan/> dengan penyesuaian.

Sumber gambar:

<https://www.pngegg.com/id/png-orsxw/download>.

Pertanyaan 1. Buah Kejujuran

Konteks	Personal
Konten/Domain	Teks Fiksi
Level/Kelas	Level 1 (Kelas 1 dan 2)
Level Kognitif	Interpret and Integrate
Bentuk Soal	PGK MCMA
Rincian Kompetensi	Mengidentifikasi kejadian yang dihadapi tokoh pada teks fiksi

Mengapa Wikan mengambil uang tabungannya?

Klik pada setiap pilihan jawaban benar! Jawaban benar lebih dari satu.

- Memecah pot Pak Beno.
- Mengganti bola Pak Beno.
- Merusak bonsai Pak Beno.

Kunci Jawaban:

- Memecah pot Pak Beno.
- Merusak bonsai Pak Beno.



Pertanyaan 2. Buah Kejujuran

Konteks	Personal
Konten/Domain	Teks Fiksi
Level/Kelas	Level 1 (Kelas 1 dan 2)
Level Kognitif	Interpret and Integrate
Bentuk Soal	Pencocokan
Rincian Kompetensi	Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh pada teks fiksi

Pasangkanlah kejadian dalam teks dengan perasaan yang dialami tokoh!

Kejadian dalam Teks

Jantung Wikan berdegup kencang saat Dia mengambil tabungannya.

Wikan memberikan tabungannya ke Pak Beno dengan wajah tertunduk.

Pak Beno memaafkan dan meminta berhati-hati. Membuat Wikan tersenyum.

Perasaan

Lega

Takut

Terkejut

Menyesal

Kunci Jawaban:

Pernyataan 1 - Perasaan 2

Pernyataan 2 - Perasaan 4

Pernyataan 3 - Perasaan 1



Seni Bela Diri Yang Mendunia

Di Indonesia,

banyak seni bela diri yang bisa dipelajari.

Salah satunya pencak silat.

Pencak silat asalnya dari Sumatra dan Jawa,
lalu berkembang ke seluruh wilayah Indonesia.

Tradisi ini jadi salah satu cabang olahraga,
dan sering dilombakan.

Selain itu, pencak silat juga jadi pertunjukan di berbagai acara.

Setiap daerah memiliki perbedaan gerakan, pakaian, dan musik.

Perbedaan itu ditampilkan pada pertunjukan pencak silat.



Sumber : <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/pencak-silat/2>

Pencak silat tidak hanya mempelajari berbagai teknik bertahan.

Tapi juga belajar tentang budaya, persahabatan, dan sikap saling menghormati.

Karena itulah kesenian pencak silat diakui dan dikenal di berbagai negara.

Sumber:

1. <https://ich.unesco.org/en/RL/traditions-of-pencak-silat-01391>
2. <https://kwriu.kemdikbud.go.id/berita/pencak-silat-ditetapkan-unesco-sebagai-warisan-budaya-tak-benda/>
3. <https://bobo.grid.id/read/083549642/manfaat-mempelajari-seni-bela-diri-pencak-silat-materi-kelas-4-sd-tema-4>



Pertanyaan 1. Seni Bela Diri Yang Mendunia

Konteks	Sosial Budaya
Konten/Domain	Informasi
Kelas	3 dan 4
Level Kognitif	Interpret and Integrate
Bentuk Soal	PGK BS
Rincian Kompetensi	Menyimpulkan isi atau substansi (fakta/data dan konsep) pada teks informasi

Mengapa pencak silat terkenal hingga luar negeri?

Klik pada pilihan benar atau salah pada setiap pernyataan berdasarkan isi teks.

Pernyataan	Benar	Salah
Menggunakan alat musik.		
Mempunyai nilai persatuan.		

Kunci Jawaban:

Salah-Benar

Pertanyaan 2. Seni Bela Diri Yang Mendunia

Konteks	Sosial Budaya
Konten/Domain	Informasi
Kelas	3 dan 4
Level Kognitif	Evaluate and Reflect
Bentuk Soal	PGK MCMA
Rincian Kompetensi	Mengaitkan isi teks informasi dengan pengalaman individual

Apa yang akan membuatmu kagum saat menyaksikan berbagai pertunjukan pencak silat?

Klik pada setiap pilihan jawaban benar! Jawaban benar lebih dari satu.

- Cara bertahan dari lawan.
- Iringan musik yang indah.
- Gerakan yang selalu sama.

Kunci Jawaban:

- Cara bertahan dari lawan.
- Iringan musik yang indah.



Se'i, Buatan Nenek

Kendaraan terus melaju.
Aku tak sabar ingin sampai di rumah Nenek.



“Kangen se'i buatan ibu,” kata Mama di teras nenek.
Rasa penasaranku muncul, “Se'i itu apa?”

“Se'i itu makanan kesukaan Mama, khas Rote,” jawabnya.
“Kawa mau? Besok bantu Nenek,” timpal nenek.

“Tolong letakkan daging berbumbu di situ. Pastikan terkena asapnya,” pinta nenek.
“Sudah Nek,” kataku.

“Nenek mengambil daun, kemudian diletakkan di atas daging.
“Ini daun kosambi, membuat aroma sedap,” kata nenek.

Nenek segera menata se'i dengan sambal lu'at, tumis bunga pepaya, dan daun singkong.
“Lezaaat, kalau dinikmati dengan nasi hangat seperti ini,” kata mama.

“Nek, aku mau bawa pulang ke Jakarta untuk dibagi ke teman-temanku,” pintaku.

Aku bertambah girang, membayangkan temanku bisa merasakan dan mengenal masakan khas Rote.



Glosarium:

- Rote : Suku dan Pulau dari Provinsi Nusa Tenggara Timur
Se'i : Daging berbumbu yang diiris tipis dan memanjang
Sambal Lu'at : Cabai yang dicampur dengan jeruk nipis dan daun lu'at

Terinspirasi dari:

<https://klasika.kompas.id/baca/memasak-tiwul-bersama-nenek/>

Sumber:

<https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=392>

Pertanyaan 1. Se'i, Buatan Nenek

Konteks	Sosial Budaya
Konten/Domain	Teks Fiksi
Level/Kelas	Level 2 (Kelas 3 dan 4)
Level Kognitif	Interpret and Integrate
Bentuk Soal	PGK MCMA
Rincian Kompetensi	Menyusun inferensi (kesimpulan) untuk menentukan relevansi pertanyaan/pernyataan dengan isi teks pada teks fiksi

Mengapa Kawa girang?

Klik pada setiap jawaban benar! Jawaban benar lebih dari satu.

- Memberi tahu se'i ke teman-temannya.
- Mengajak temannya mencoba se'i.
- Makan se'i dengan nasi hangat.

Kunci Jawaban:

- Memberi tahu se'i ke teman-temannya.
- Mengajak temannya mencoba se'i.



Pertanyaan 2. Se'i, Buatan Nenek

Konteks	Sosial Budaya
Konten/Domain	Teks Fiksi
Level/Kelas	Level 2 (Kelas 3 dan 4)
Level Kognitif	Interpret and Integrate
Bentuk Soal	PGK BS
Rincian Kompetensi	Membandingkan hal-hal utama dalam teks fiksi (misalnya penokohan, konflik, dan alur)

Bagaimana Kawa sebelum dan sesudah tahu makanan se'i?

Klik pada pilihan “Sebelum” atau “Sesudah” untuk setiap pernyataan yang sesuai isi teks!

Pernyataan	Sebelum	Sesudah
bertanya-tanya tentang se'i.		
tertarik dengan makanan se'i.		

Kunci Jawaban:
Sebelum-Sesudah



Level 3

Arin, Jangan Makan dan Minum Sambil Berjalan!

Oleh: Noor Diana

Kriiingg

Bel tanda pulang sekolah berbunyi. Arin, Citra, dan Dika langsung bergegas untuk pulang bersama.

“Jadi main ke rumah Citra?” tanya Dika.

“Jadi, tapi beli jajan dulu di warung dekat rumahku, *yuk!*” jawab Citra.

“Setuju!” ujar teman-teman.

Setelah lima menit berjalan kaki, mereka sampai di warung dan membeli berbagai kudapan. Lalu, mereka berjalan menuju rumah Citra.

“Aku *nggak* sabar cobain ini,” kata Arin sambil mengunyah bakso.

“Jangan makan sambil jalan. *Nggak* sehat!” protes Dika.

“Kenapa?” Arin bertanya sambil tertawa. Ia tak percaya. “Kalian pasti bohong!” tambahnya sambil terus makan dan minum.

“Coba tanya kakakku, Kak Dina, nanti. Dia pasti tahu,” jawab Citra.





Setelah sampai rumah, mereka menuju ruang makan. Mereka duduk untuk melanjutkan makan bersama Kak Dina.

“Kak, kenapa *nggak* boleh makan dan minum sambil jalan?” tanya Arin pada Kak Dina.

“Bahaya! Kamu bisa tersedak. Saluran pernapasan akan tertutup. Itu membuatmu sulit bernapas. Makanan dan minuman juga tidak dicerna dengan baik oleh usus. Perut bisa kembung,” Kakak Dina menjelaskan.

“Bisa membahayakan lambung dan ginjal juga!” tambah Kak Dina.

Arin ketakutan. “Apa hubungannya dengan lambung dan ginjal?” tanyanya.

“Makanan dan minuman yang tidak dicerna dengan baik akan mengejutkan saluran yang menuju ke lambung. Asam lambung pun akan naik. Akibatnya, dinding lambung luka. Ginjal juga akan bekerja keras mengolah air untuk menghancurkan makanan. Lama-lama, ginjal mengalami iritasi dan kelelahan,” jawab Kak Dina.

Arin merenung dan tertunduk lemas. Ia tak ingin sakit.

“Sudah, *nggak* apa-apa, yang penting jangan diulangi lagi,” kata Citra.

Arin tersenyum. Mereka pun melanjutkan makan siang.

Sumber inspirasi cerita:

1. <https://dinkes.jogjaprovo.go.id/berita/detail/-minum-sambil-berdiri-berbahaya-#:~:text=Minum%20sambil%20berdiri%20juga%20menyebabkan,pada%20posisi%20berdiri%20adalah%20Lambung.>
2. <https://www.alodokter.com/dampak-buruk-di-balik-kebiasan-makan-dan-minum-sambil-berdiri>
3. <https://bobo.grid.id/read/083030145/jangan-lakukan-lagi-makan-sambil-berdiri-bisa-timbulkan-5-masalah-ini-salah-satunya-masalah-ginjal?page=all>

Pertanyaan 1. Arin, Jangan Makan dan Minum Sambil Berjalan!

Konteks	Saintifik
Konten/Domain	Fiksi
Level/Kelas	Level 3(Kelas 5 dan 6)
Level Kognitif	Interpret and Integrate
Bentuk Soal	PG
Rincian Kompetensi	Mengidentifikasi perubahan dalam elemen intrinsik (kejadian/karakter/setting/konflik/alur cerita) pada teks fiksi

Bagaimana sikap Arin sebelum dan setelah mendengarkan penjelasan Kak Dina?

- Sebelumnya, Arin terlihat selalu murung. Setelahnya, ia nampak lebih bahagia.
- Sebelumnya, Arin merasa sangat takut. Setelahnya, ia terlihat selalu tersenyum.
- Sebelumnya, Arin meremehkan teman-temannya. Setelahnya, ia menjadi khawatir.
- Sebelumnya, Arin selalu gembira. Setelahnya, ia tak percaya pada teman-temannya.

Kunci Jawaban:

- Sebelumnya, ia meremehkan teman-temannya. Setelahnya, ia menjadi khawatir.



Pertanyaan 2. Arin, Jangan Makan dan Minum Sambil Berjalan!

Konteks	Saintifik
Konten/Domain	Fiksi
Kelas	Level 3(Kelas 5 dan 6)
Level Kognitif	Evaluate and Reflect
Bentuk Soal	Uraian
Rincian Kompetensi	Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks fiksi

Mengapa gambar yang ada pada teks menjadi tidak sesuai dengan isi cerita yang disampaikan?

Pedoman Penskoran:

Skor	Keterangan
1	Menjawab minimal satu alasan berikut: <ul style="list-style-type: none">✓ Semua orang dalam gambar minum sambil berdiri, seharusnya hanya tiga orang anak di luar rumah dan satu anak makan bakso sambil berjalan. Jumlah orang ada empat ketika mereka duduk di ruang makan dan makan bersama.✓ Ada lima orang dalam gambar, seharusnya ada empat orang seperti di dalam cerita (Citra, Dika, Arin, dan Kak Dina) dan berada di ruang makan.✓ Orang dalam gambar tidak ada yang berseragam sekolah, seharusnya ada tiga orang dalam cerita yang berseragam sekolah karena mereka baru pulang sekolah.✓ Makanan dan minuman yang diperlihatkan pada gambar adalah air dan es krim, seharusnya ada seorang anak yang memegang makanan berupa bakso sambil berjalan.
0	Jawaban lainnya
Kode 9	Tidak menjawab



Level 3

Bagaimana Seseorang Dapat Terkena Talasemia?

Teman-teman tahu tidak bahwa darah merupakan cairan dalam tubuh manusia yang berfungsi mengangkut oksigen yang diperlukan oleh sel-sel di seluruh tubuh, lho! Bagaimana jadinya jika darah yang berperan penting dalam tubuh memiliki kelainan?

Nah, kondisi seseorang yang memiliki kelainan darah disebut talasemia. Talasemia adalah kelainan darah bawaan ketika tubuh membuat bentuk hemoglobin yang tidak normal. Hemoglobin merupakan protein dalam sel darah merah yang mengangkut oksigen. Gangguan hemoglobin ini menyebabkan kerusakan sel darah merah yang berlebihan sehingga memicu anemia. Anemia sendiri merupakan suatu kondisi tubuh tidak memiliki cukup sel darah merah yang normal dan sehat.

Gejala talasemia yang muncul pada seseorang akan tergantung dari jenis dan tingkat keparahannya. Beberapa penderita tidak memiliki gejala apapun. Namun, beberapa penderita memiliki gejala yang lebih parah sehingga memerlukan operasi untuk mengatasinya. Meskipun setiap penderita talasemia akan menunjukkan gejala berbeda, ada beberapa gejala umum yang akan muncul seperti yang ditunjukkan gambar berikut.





Pada beberapa bayi, gejala talasemia dapat terlihat saat mereka lahir. Namun, pada bayi lainnya yang mengidap talasemia baru menunjukkan gejala selama dua tahun pertama kehidupan. Sementara itu, sebagian penderita yang sudah dewasa mungkin tidak menyadari bahwa mereka adalah pembawa talasemia. Mereka baru menyadari ketika memiliki anak dengan kondisi talasemia. Oleh karena itu, pemeriksaan sedari dini untuk mendeteksi apakah seseorang adalah pembawa talasemia atau tidak, sangat penting dilakukan *lho* teman!

Sumber:

<https://www.halodoc.com/kesehatan/thalassemia>

<https://health.kompas.com/read/2023/05/09/060000868/9-gejala-talasemia-yang-perlu-diwaspadai?page=all>

Pertanyaan 1. Bagaimana Seseorang Dapat Terkena Talasemia?

Konteks	Saintifik
Konten/Domain	Teks Informasi
Kelas	Level 3(Kelas 5 dan 6)
Level Kognitif	Access and Retrieve
Bentuk Soal	Isian
Rincian Kompetensi	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi

Apa yang diangkut darah dalam tubuh manusia yang diperlukan oleh sel-sel di seluruh tubuh?

Kunci Jawaban:

Oksigen.

Pertanyaan 2. Bagaimana Seseorang Dapat Terkena Talasemia?

Konteks	Saintifik
Konten/Domain	Teks Informasi
Kelas	Level 3(Kelas 5 dan 6)
Level Kognitif	Interpret and Integrate
Bentuk Soal	PG
Rincian Kompetensi	Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi

Hal yang terjadi pada tubuh seorang penderita talasemia adalah

- A. kadar protein dalam darah memiliki jumlah berlebihan
- B. kekurangan sel darah merah dalam jumlah yang seharusnya
- C. sel-sel di dalam tubuh kemungkinan tercemar oleh protein
- D. kondisi sel darah merah di dalam tubuh tercampur oksigen

Kunci Jawaban:

- B. kekurangan sel darah merah dalam jumlah yang seharusnya



Pertanyaan 3. Bagaimana Seseorang Dapat Terkena Talasemia?

Konteks	Saintifik
Konten/Domain	Teks Informasi
Kelas	Level 3(Kelas 5 dan 6)
Level Kognitif	Interpret and Integrate
Bentuk Soal	PGK BS
Rincian Kompetensi	Menyimpulkan isi atau substansi (fakta/data, konsep dan prinsip) pada teks informasi

Apa yang terjadi jika seseorang lebih awal melakukan pemeriksaan talasemia pada dirinya sendiri berdasarkan teks tersebut?

Klik pada pilihan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berdasarkan teks!

Pernyataan	Benar	Salah
Mencegah talasemia menurun kepada keturunannya.		
Dapat segera melakukan prosedur operasi untuk pengobatan.		
Melakukan perubahan gaya hidup agar kondisi semakin membaik.		

Kunci Jawaban:

Benar-Salah-Salah



Level 4

Si Pejuang Air

Nesa dan keluarganya belum lama tinggal di timur Sumba, di Desa Palindi Tanabara. Di sini, saat musim kering seperti ini, air susah didapatkan. Hari itu, Mama tampak berbaring. Nesa cepat-cepat hendak memasak air. Hah? Air tinggal sedikit. Bagaimana kami akan makan dan minum? Biasanya Mama yang selalu mengambil air.

“Aku akan ambil air, Ma.” Nesa ragu. Mereka belum lama tinggal dan belum tahu letak sumber air. Namun, kalau ia tidak pergi

Terdengar suara Kak Ambu, tetangganya. Segera Nesa menghampiri, “Kakak, aku boleh ikut ambil air?”

“Adik, kamu kuat jalan jauh ke bukit?” Ambu terdengar kurang yakin.

“Aku mau, Kak!”

Tak lama, Nesa dan teman-temannya berjalan ber sama. Mereka berharap bisa mengambil air bersih. Tanah keras berbatu-batu. Jalan menanjak dan menurun. Mereka berjalan di tengah terik matahari yang menyengat. “Ah... di mana tempat air itu?” Nesa tidak menduga, perjalanan begitu panjang.

“Mengapa kita belum sampai dari tadi?”

“Sabar adik. Hujan sudah lama tidak turun. Tidak jauh lagi,” kata Kak Ambu.

Langkah Nesa melambat. Tahu-tahu, Kak Ambu sudah jauh di depan. Nesa terpaksa berlari.





Tak lama kemudian, terdengar... “Horeee! Sumber air sudah dekat!” Sampai? Ternyata masih harus menuruni batu-batu. Hampir saja Nesa terpeleset! Batu-batu ini membuat kakinya sakit. Akhirnya sampai. Keringat dan panas kini berganti kesegaran.

“Ayo, kita isi jeriken,” seru Kak Ambu.

Nah, jeriken sudah penuh. Ya, air ini cukup untuk esok. Uh... berat juga! Saatnya pulang. Mereka harus kembali melewati jalan berbatu itu. Tiba-tiba...

“*Aduuuuhhhh!*” Air di jeriken Nesa tinggal sedikit.

“Bagaimana air ini bisa membantu Mama?” tanya Nesa.

“Adik, kamu mau airku?” tanya Ambu.

Banyak orang tinggal di rumah Kak Ambu. Kak Ambu pasti perlu banyak air. Aku mau berjuang mengambil air. Aku harus bantu Mama. Aku harus bisa! Nesa agak tertinggal dari teman-temannya, tapi tak apa-apa. Nesa sudah mengenal jalan pulang. Sebelum matahari terbenam, Nesa tiba di rumah.

“Mama! Lihat! Aku sudah bisa ambil air ke bukit! Aku senang jadi pejuang air, Mama.”

Sumber:

<https://www.letsreadasia.org/read/67a961dd-edb6-485b-ac06-5001a156d70a?bookLang=6260074016145408> dengan penyesuaian

Pertanyaan 1. Si Pejuang Air

Konteks	Personal
Konten/Domain	Teks Fiksi
Kelas	Level 4 (Kelas 7 dan 8)
Level Kognitif	Access and Retrieve
Bentuk Soal	Menjodohkan
Rincian Kompetensi	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi

Banyak peristiwa yang dialami Nesa, di mana sajakah peristiwa-peristiwa itu terjadi? Pasangkanlah pernyataan pada lajur “Peristiwa” dengan lajur “Latar”!

Peristiwa		Latar
Hari itu, Mama sedang sakit dan hanya bisa berbaring.	1.	a. Jalan berbatu
Tersadar bahwa persediaan air sudah semakin sedikit.	2.	b. Sumber air
Langkah Nesa melambat, sehingga tertinggal dari temannya.	3.	c. Kamar
Air dalam jeriken tumpah, kemudian Nesa meringis kesakitan.	4.	d. Dapur
		e. Bukit

Kunci Jawaban:

Peristiwa 1 - Latar c
 Peristiwa 2 - Latar d
 Peristiwa 3 - Latar e
 Peristiwa 4 - Latar a



Pertanyaan 2. Si Pejuang Air

Konteks	Personal
Konten/Domain	Teks Fiksi
Kelas	Level 4 (Kelas 7 dan 8)
Level Kognitif	Access and Retrieve
Bentuk Soal	PGK BS
Rincian Kompetensi	Mengidentifikasi dan menjelaskan perubahan pada elemen intrinsik (kejadian/karakter/setting/konflik/alur cerita) pada teks fiksi

Apa faktor yang mendukung Nesa merasa yakin untuk ikut Kak Ambu menuju sumber air?

Klik pada pilihan “Benar” atau “Salah” untuk setiap pernyataan yang sesuai isi teks!

Pernyataan	Benar	Salah
Nesa merasa memerlukan air untuk keperluan sehari-hari.		
Banyak orang di rumah yang memerlukan air dari sumber air.		
Kak Ambu, tetangga Nisa mengetahui jalan menuju sumber air.		

Kunci Jawaban:

Benar-Salah-Benar

Pertanyaan 3. Si Pejuang Air

Konteks	Personal
Konten/Domain	Teks Fiksi
Kelas	Level 4 (Kelas 7 dan 8)
Level Kognitif	Evaluate and Reflect
Bentuk Soal	PGK BS
Rincian Kompetensi	Menilai kesesuaian pemilihan warna, tata letak, dan pendukung visual lain (grafik, tabel dll) dalam menyampaikan pesan/topik dalam teks fiksi

Apa tujuan penulis meletakkan gambar di tengah cerita?

Klik pada pilihan “Ya” atau “Tidak” untuk setiap pernyataan yang sesuai isi teks!

Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
Menggambarkan kondisi jalan yang harus dilalui Nesa untuk mengambil air sesuai cerita.		
Menuntut pembaca untuk terlibat dalam kekecewaan yang dialami Nesa dalam cerita.		
Menunjukkan kesulitan yang dialami Nesa dan teman-temannya dalam membawa jeriken.		

Kunci Jawaban:

Setuju-Tidak Setuju-Tidak Setuju



Level 4

Mengasah Diri Melalui *Public Speaking*

Berbicara di depan publik merupakan hal yang sering ditakuti banyak orang. Rasa gugup akan timbul dan kita jadi tidak percaya diri. Penelitian yang dilakukan di Inggris pada tahun 2021 menyatakan bahwa 80% siswa dari sekolah yang diteliti menganggap bahwa berbicara di depan publik akan meningkatkan kecemasan. Kalau kamu, apakah mengalaminya juga? Bagaimana mengatasinya?

Mempelajari *public speaking* adalah solusi yang tepat. *Public speaking* merupakan seni berbicara dan berkomunikasi dengan audiens. Keterampilan tersebut sangat penting untuk membangun hubungan baik antara pembicara dan audiens serta menambah pengetahuan kita.

Seseorang dengan *public speaking* yang baik akan menarik perhatian orang-orang yang mendengarkannya, mencairkan suasana, dan membuat audiens paham dengan apa yang dibicarakan.

Lalu, bagaimana cara mempelajari *public speaking*? Ayo simak informasinya!



Dengan mendalami ilmu di atas, kita akan dapat berbicara di depan banyak orang dengan baik dan akan dapat banyak manfaat.



Sekarang, sudah paham, *kan?* Yuk, belajar *public speaking*!



Glosarium:

Audiens: Orang yang menghadiri suatu acara, pendengar.

Sumber:

D.B. McNatt. (2019). Enhancing public speaking confidence, skills, and performance: An experiment of service-learning. *International Journal of Management in Education*. Volume 17 (2) 276-285.

<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2019.04.002>

Grieve, R., Woodley, J., Hunt, S.E., & McKay, A. (2021). Student fears of oral presentations and public speaking in higher education: a qualitative survey. *Journal of Further and Higher Education*. Volume 45 (9) 1281-1293. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1948509>

<https://dailysocial.id/post/public-speaking>

Pertanyaan 1. Mengasah Diri Melalui *Public Speaking*

Konteks	Personal
Konten/Domain	Informasi
Kelas	Level 4 (Kelas 7 dan 8)
Level Kognitif	Interpret and Integrate
Bentuk Soal	Pilihan Ganda
Rincian Kompetensi	Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi

Public speaking penting untuk dipelajari karena...

- A. memberi kesempatan teman untuk berbagi saran.
- B. menjadikan kita sebagai pengamat pembicara lain.
- C. membuat seseorang bertemu banyak pendengar.
- D. menambah wawasan dan kemampuan diri sendiri.

Kunci Jawaban:

D. menambah wawasan dan kemampuan diri sendiri.

Pertanyaan 2. Mengasah Diri Melalui *Public Speaking*

Konteks	Personal
Konten/Domain	Informasi
Kelas	Level 4 (Kelas 7 dan 8)
Level Kognitif	Evaluate and Reflect
Bentuk Soal	PGK MCMA
Rincian Kompetensi	Menilai akurasi informasi visual atau non visual dalam teks informasi

Mengapa informasi tentang *Public Speaking* dalam teks tersebut dapat disebarluaskan?

Klik pada setiap jawaban benar! Jawaban benar lebih dari satu.

- Berasal dari berbagai sumber yang terpercaya.
- Terdapat informasi dalam jumlah yang banyak.
- Didukung dengan hasil dari penelitian ilmiah.
- Sumber teks menggunakan berbahasa Inggris.

Kunci Jawaban:

- Berasal dari berbagai sumber yang terpercaya.
- Didukung dengan hasil dari penelitian ilmiah.



Olahraga Tradisional Khas Indonesia: *Fahombo*

Indonesia memang dikenal sebagai negara yang kaya akan budaya dan tradisi. Setiap daerah di Indonesia memiliki keunikannya masing-masing. Salah satunya adalah olahraga tradisional. Salah satu daerah yang memiliki olahraga yang seru dan menantang yakni Desa Bawomataluo, desa adat di Kabupaten Nias Selatan.

Tradisi ini disebut *Hombo*, *Fahombo*, atau Lompat Batu. Tradisi ini muncul karena terjadinya peperangan antarsuku. Setiap kampung memiliki benteng, sehingga untuk memenangkan peperangan, setiap pasukan harus memiliki kemampuan melompat.

Pada akhirnya, prajurit yang ingin memiliki kemampuan ini membuat tumbukan batu yang berguna untuk melatih fisik mereka. Keberhasilan seseorang akan memberikan kebanggaan bagi dirinya sendiri dan keluarga mereka. Kini, Lompat Batu bukan untuk persiapan perang, melainkan sebagai simbol atau tradisi.

Lompat Batu biasanya dilakukan oleh para pemuda atau kaum laki-laki dengan cara melompati tumpukan batu setinggi 2 meter dengan tebal 40 sentimeter. Tujuannya untuk membuktikan bahwa mereka pantas dianggap dewasa secara fisik, tangkas, dan berani. Anak laki-laki Nias mulai berlatih untuk Lompat Batu sejak umur tujuh tahun. Mereka akan berlatih dengan melompati tali yang dijadikan pengganti batu dengan ketinggian yang disesuaikan dengan umur dan kemampuannya. Tidak semua laki-laki berhasil melakukan prosesi Lompat Batu, banyak yang gagal melakukannya. Masyarakat Nias percaya, laki-laki yang berhasil melakukan Lompat Batu ini merupakan sosok yang diberkahi oleh leluhur.

Lompat Batu tidak dilakukan di sembarang tempat, melainkan di tempat khusus yang sudah digunakan secara turun-menurun. Selain itu, tradisi ini juga dilakukan pada waktu yang sudah ditentukan masyarakat desa dan disaksikan oleh seluruh warga desa. Dalam pelaksanaannya, pemuda yang menjadi peserta Lompat Batu akan menggunakan baju pejuang Nias. Peserta akan mengambil ancang-ancang dan berlari kencang, kemudian menginjakkan kaki pada sebuah batu sebagai tumpuannya.

Tradisi ini menjadikan para pemuda memiliki jiwa berjuang, mengutamakan kebersamaan, dan menunjukkan kehebatannya. Bahkan, Lompat Batu bisa dijadikan sebagai cara membentuk karakter pemuda tegas, kuat, dan tangkas dalam menjalani kehidupan.

Fahombo
LOMPAT BATU NIAS

GoodNews FROM INDONESIA

- Tradisi yang turun temurun sejak jaman jaman Megalitikum
- Hanya dilakukan oleh laki-laki
- Puncak batu tidak boleh tersentuh kaki atau bagian tubuh yang lain
- Pendaratan harus sempurna untuk menghindari cedera otot maupun patah tulang
- Batu yang dilompati seluas 60 cm x 90 cm. Tinggi batu 2,15 meter.

Perbandingan ketinggian Lompat Batu Nias Fahombo 2,15 m dengan rekor dunia

Rekor dunia Laki-laki
JAVIER SOTOMAYOR, CUBA
2,43 m (1989), 2,45 m (1993)

Rekor dunia Perempuan
STEFKA KOSTADINOVA, BULGARIA
2,09 m (1987)

Visit <http://goodnewsfromindonesia.org/infographics> for more infographics

Follow Us: Good News from Indonesia @GNFI



Sumber infografis:

<https://twitter.com/GNFI/status/675272592903680000/photo/1>

Sumber:

<https://id.theasianparent.com/lompat-batu-nias>

<https://ditsmp.kemdikbud.go.id/lompat-batu-tradisi-budaya-dari-tanah-nias/>

<https://bobo.grid.id/read/083076151/tradisi-lompat-batu-atau-fahombo-daya-tarik-pulau-nias-sumatra-utara?page=all>

<https://www.liputan6.com/regional/read/5096101/asal-mula-tradisi-lompat-batu-nias-yang-hanya-dilakukan-anak-laki-laki>

<https://medan.kompas.com/read/2022/01/28/135552778/tradisi-lompat-batu-nias-sejarah-makna-dan-waktu-pelaksanaan?page=all>

Pertanyaan 1. Olahraga Tradisional Khas Indonesia: *Fahombo*

Konteks	Sosial Budaya
Konten/Domain	Teks Informasi
Kelas	Level 5 (Kelas 9 dan 10)
Level Kognitif	Evaluate and Reflect
Bentuk Soal	PGK MCMA
Rincian Kompetensi	Menilai akurasi sumber informasi (orang/lembaga/institusi) dalam teks informasi

Apa saja yang bisa dilakukan agar wacana tersebut semakin akurat dalam menjelaskan tentang tradisi fahombo?

Klik pada setiap jawaban benar! Jawaban benar lebih dari satu.

- Melengkapi infografis dengan sumber referensi informasi yang kredibel.
- Menambahkan latar belakang sejarah tradisi fahombo dari budayawan Nias.
- Menambahkan penjelasan lebih lanjut tentang rekor lompatan fahombo tertinggi.
- Melengkapi penjelasan terkait peluang atraksi fahombo sebagai wisata andalan Nias.

Kunci Jawaban:

- Melengkapi infografis dengan sumber referensi informasi yang kredibel.
- Menambahkan latar belakang sejarah tradisi fahombo dari budayawan Nias.



Pertanyaan 2. Olahraga Tradisional Khas Indonesia: *Fahombo*

Konteks	Sosial Budaya
Konten/Domain	Teks Informasi
Kelas	Level 5 (Kelas 9 dan 10)
Level Kognitif	<i>Evaluate and Reflect</i>
Bentuk Soal	Uraian
Rincian Kompetensi	Menilai suatu pendapat atau opini berdasarkan isi teks informasi

Dalam wacana tersebut, penulis mengungkapkan bahwa fahombo bisa dijadikan sebagai cara membentuk karakter pemuda dalam menjalani kehidupan. Mengapa penulis berpendapat demikian?

Pedoman penskoran:

Skor	Keterangan
1	Jawaban mengandung kata kunci: motivasi, tujuan, ketekunan berlatih sejak kecil, proses perjuangan berlatih, jiwa berjuang, karakter pemuda yang berani, tegas, kuat, dan tangkas Contoh: Fahombo memotivasi pemuda untuk bisa melompati tumpukan batu sebagai wujud kedewasaan. Keberhasilannya bergantung pada jiwa berjuang dan ketekunan saat berlatih sejak kecil. Proses kerja keras dalam berlatih sesuai usia hingga pelaksanaan fahombo akan membentuk karakter pemuda yang berani, tegas, kuat, dan tangkas dalam menjalani kehidupan.
0	Jawaban yang tidak logis dan atau tidak memuat kata kunci yang disebutkan
Kode 9	Tidak menjawab



Level 5

Belajar di Pulau Dewata

Liburan kali ini, Caca akan bertibur ke Bali dengan keluarganya. Di hari keberangkatan, ayah, ibu, Caca, dan kakaknya yaitu Alin bersiap lebih awal. Mereka menunggu taksi.

“Taksinya datang. Ayo berangkat!” Teriak Alin dari teras rumah.

Selama perjalanan menuju bandara, Caca bercerita tentang pantai, mall, dan kuliner khas Pulau Dewata itu.

“Ah, mall terus! Padahal kita akan ke tempat yang lebih seru!” Kata Alin sambil tertawa.

“Apa itu?” Caca penasaran. Namun, kakaknya hanya tersenyum.

Sesampainya di bandara, ayah dan ibu mengurus berbagai persiapan. Kemudian, mereka semua masuk ke dalam pesawat, dan dua jam kemudian, mereka tiba di Bali!

Hari pertama liburan terasa menyenangkan. Mereka pergi ke pantai dan menikmati kuliner tradisional. Di hari kedua, mereka akan menemui teman ayah. Caca kegirangan, ia membayangkan pergi ke tempat wisata yang lebih seru. Namun, kegembiraannya tak berlangsung lama. Ia bingung, mengapa mobilnya berhenti di dekat sawah?

“Kok ke sawah, Yah? Katanya berwisata?” tanya Caca pada ayahnya.

“Iya, berwisata sambil belajar. Ayo kenalan sama teman Ayah.” Kata ayah sambil berjalan menemui seseorang. “Beliau Pak Made, pemilik persawahan di sini.”

Caca sedih. Liburan, kok ke sawah? Pikirnya.



“Hai Caca, keliling sawah, *yuk*, sambil mendengarkan cerita Pak Made.”

Kata Pak Made menghibur Caca.

Caca mengiyakan walaupun masih murung. Sambil menggandeng kakaknya, ia mengikuti Pak Made dan orang tuanya yang sudah jauh di depan.

“Di Bali, banyak persawahan yang dibuat berundak-undak seperti ini.

Namanya terasering.” Pak Made menjelaskan.



Caca memperhatikan sekelilingnya. Ia mulai kagum dan penasaran.

“Ada beberapa daerah yang terkenal dengan sawah teraseringnya, seperti Ubud dan Tabanan,” tambah Pak Made.

“Kalau sistem pengairan sawahnya bagaimana, Pak?” Ibu menimpali.

“Nah, ini yang ingin kuceritakan. Di Bali, ada organisasi masyarakat petani untuk mengatur irigasi sawah, namanya subak.”

“Apa itu?” Caca semakin penasaran.

“Masyarakat Bali memiliki filosofi hidup Tri Hita Karana yang bermakna tiga penyebab kebahagiaan. Filosofi itu diterapkan pada sistem subak yang di dalamnya terdapat hubungan harmonis dengan Tuhan, manusia, dan lingkungan.”

Sambil berjalan, Pak Made terus menjelaskan.

“Agar tanaman terus hidup dan bisa dipanen, maka irigasinya harus baik. Air yang mengalir di satu petak sawah selanjutnya akan mengalir ke petak sawah yang ada di bawahnya hingga petak sawah paling bawah. Ini karena adanya terasering.”



“Wah, pasti petaninya kompak, ya?” Alin terlihat kagum.

“Iya, benar. Air dibagi secara merata, bahkan penetapan waktu menanam dan penentuan jenis padi pun dilakukan bersama. Oh, iya, sistem subak sudah ada sejak abad ke-9.” Pak Made melanjutkan penjelasannya.

“Bagus sekali,” kata Ibu. “Lalu, siapa yang mengurus semuanya, Pak?”

“Dalam organisasi subak, ada ketua yang disebut dengan pekaseh. Ia didampingi wakil dan pengurus lainnya untuk melestarikan budaya pertanian ini,” terang Pak Made.



Caca sangat senang dengan penjelasan Pak Made. Namun, tak terasa hari sudah siang. Mereka semua berjalan menuju rumah Pak Made untuk makan siang.

“Ternyata seru, yah! Terima kasih, ya, sudah mengajak Caca ke sini!

Terima kasih juga, Pak Made!” Kata Caca.

Mereka tertawa. Caca sangat bahagia karena bisa belajar banyak hal dan tidak hanya jalan-jalan ke *mall*!

Glosarium

Irigasi: pengairan sawah

Sumber referensi:

1. <https://maritim.go.id/detail/subak-sistem-pertanian-di-bali-sarat-filosofi-tradisi-menjaga-alam-dan-budaya>
2. <https://buleleng.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/86-sistem-irigasi-subak-bali-indonesia-metode-pengairan-sawah-tradisional-di-bali-yang-terkenal-dan-ditetapkan-oleh-unesco-sebagai-warisan-budaya-dunia>
3. <https://permateta.tp.ugm.ac.id/2014/03/23/sistem-irigasi-subak-di-bali/>
4. <https://bobo.grid.id/read/082218157/subak-bali-muncul-sebagai-google-doodle-hari-ini-ketahui-apa-itu-subak-yang-menjadi-warisan-budaya-dunia?page=all>

Pertanyaan 1. Belajar di Pulau Dewata

Konteks	Sosial Budaya
Konten/Domain	Fiksi
Kelas	Level 5 (Kelas 9 dan 10)
Level Kognitif	Access and Retrieve
Bentuk Soal	Isian
Rincian Kompetensi	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi

Organisasi masyarakat petani di Bali untuk mengatur irigasi sawah disebut dengan

Kunci Jawaban:

Subak

Pertanyaan 2. Belajar di Pulau Dewata

Konteks	Sosial Budaya
Konten/Domain	Fiksi
Kelas	Level 5 (Kelas 9 dan 10)
Level Kognitif	Evaluate and Reflect
Bentuk Soal	PGK MCMA
Rincian Kompetensi	Menilai kebaruan dan keunikan pemilihan tema teks fiksi

Mengapa pesan dalam cerita Belajar di Pulau Dewata menarik untuk dipelajari lebih lanjut?

Klik pada setiap jawaban benar! Jawaban benar lebih dari satu.

- Mengandung istilah pengetahuan budaya yang belum pernah diketahui tokoh utama.



- Memuat diskusi manfaat dan kerugian sistem pengairan sawah tradisional di Bali.
- Menonjolkan kearifan lokal salah satu tradisi di Indonesia yang perlu dilestarikan.
- Memberikan gambaran bagaimana cara melestarikan budaya tradisional di Bali.

Kunci Jawaban:

- Mengandung istilah pengetahuan budaya yang belum pernah diketahui tokoh utama.
- Menonjolkan kearifan lokal salah satu tradisi di Indonesia yang perlu dilestarikan.

Pertanyaan 3. Belajar di Pulau Dewata

Konteks	Sosial Budaya
Konten/Domain	Fiksi
Kelas	Level 5 (Kelas 9 dan 10)
Level Kognitif	Evaluate and Reflect
Bentuk Soal	PGK BS
Rincian Kompetensi	Menilai penggunaan diksi pada teks fiksi

Mengapa istilah irigasi, terasering, dan subak banyak disebut dalam cerita Belajar di Pulau Dewata?

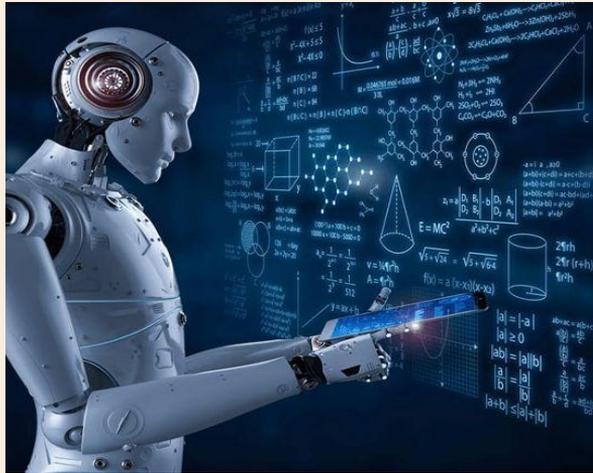
Klik pada pilihan benar atau salah pada setiap pernyataan berdasarkan isi teks.

Pernyataan	Benar	Salah
Latar tempat yang dibahas adalah area persawahan pulau Bali.		
Tema utama dalam cerita merupakan sistem pertanian di Bali.		
Seluruh tokoh memiliki pengetahuan mengenai sawah di Bali.		

Kunci Jawaban:

Benar-Benar-Salah

Level 6

Mengenal *Artificial Intelligence*

Perkembangan dunia digital telah melahirkan *Artificial Intelligence (AI)* atau kecerdasan buatan. Secara umum, *AI* adalah konsep komputasi yang membantu mesin berpikir dan memecahkan masalah kompleks seperti yang dilakukan manusia dengan kecerdasannya. Keilmuan *AI* berkaitan dengan penangkapan, permodelan, dan penyimpanan kecerdasan manusia dalam sebuah sistem teknologi informasi. Walaupun berkaitan erat dengan teknologi, kemunculan konsep *AI* sudah ada sejak pertengahan abad ke-20, diawali oleh ahli logika dan perintis komputer Inggris Alan Mathison Turing. Pada tahun 1935, Turing mendeskripsikan mesin komputasi abstrak yang terdiri dari memori tak terbatas pada komputer dan ia menyimpannya dalam bentuk simbol-simbol. Kemudian pada tahun 1950, ia memperkenalkan tes praktis yang melibatkan komputer dan manusia dan dikenal sebagai tes Turing. Dalam tes tersebut, manusia berkomunikasi dengan komputer dengan cara mengajukan pertanyaan pada komputer, kemudian, komputer akan menjawab “ya” atau “tidak”.



Sistem AI pun semakin berkembang. Pada tahun 1960, terdapat program bot sejenis tes Turing yang bernama ELIZA. Kemudian, hampir 20 tahun setelahnya, perusahaan komputer IBM mengembangkan permainan catur pada komputer dan berhasil mengalahkan juara catur dunia dalam dua dari enam pertandingan. Memasuki abad ke-21, perusahaan Apple meluncurkan asisten digital bernama Siri pada tahun 2011. Hingga kini, terdapat beragam AI yang telah dikembangkan oleh berbagai perusahaan. Banyaknya AI yang berkembang dari waktu ke waktu dapat dirangkum dalam tujuh tipe yang berbeda, yaitu:

1. Kesadaran Diri (*Self Aware*)

Tipe ini merupakan tingkatan tertinggi karena sistemnya memiliki kemampuan kesadaran tinggi dan juga memiliki rasa diri. Mesin tersebut bisa memahami keadaan sekeliling dan menyimpulkan hal yang dirasakan orang lain. Bahkan, sampai kini, belum ada mesin atau kecerdasan yang mampu mencapai hal ini.

2. Teori Pikiran (*Theory of Mind*)

Sama halnya seperti *self aware*, tipe ini memang belum ada hingga saat ini. Pada tipe ini, mesin akan memiliki kecerdasan emosional dan mampu mengingat emosi seseorang dan tingkah laku dengan mengumpulkan data saat berinteraksi dengan manusia. Tipe ini juga nantinya juga akan mampu memiliki kemampuan dalam pengambilan keputusan secara tepat seperti yang dilakukan oleh manusia.

3. Memori Terbatas (*Limited Memory*)

Tipe ini dapat menggunakan ingatan dan pengalaman di masa lalunya dalam menginformasikan keputusan yang akan diambil di masa mendatang. Sistem ini sudah diterapkan pada kendaraan dengan teknologi *self-driving*, yakni mobil akan mengganti jalur secara otomatis. Keputusan masa depan ini tentu berjangka pendek dan data yang diperoleh tidak disimpan permanen.

4. Mesin Reaktif (*Reactive Machine*)

Tipe keempat ini merupakan hal paling dasar dari *AI*. Pemrograman ini akan secara otomatis merespons dan mengidentifikasi situasi setiap saat. Contoh penggunaan *AI* ini adalah permainan catur Deep Blue yang dikembangkan oleh perusahaan komputer IBM.

5. *Artificial Narrow Intelligence (ANI)*

Cara kerja *ANI* mengacu pada pengerjaan hal-hal tertentu secara otomatis dengan menggunakan kapabilitas seperti manusia. Kemampuan *ANI* terbatas pada apa yang sudah diprogram. Oleh karena itu, kompetensinya pun tidak banyak.

6. *Artificial Super Intelligence (ASI)*

ASI menjadi tipe yang paling superior di antara tipe lainnya karena merupakan gabungan dari berbagai tipe sebelumnya dan kemudian disempurnakan. Dengan begitu, tipe ini memiliki kapasitas memori yang lebih besar. Tipe ini dapat menjadi ancaman bagi umat manusia.



7. Artificial General Intelligence (AGI)

Tipe ini lebih menekankan pada kemampuan mempelajari, memahami, dan memiliki fungsi yang cukup lengkap layaknya manusia. Sistem tersebut dibangun dengan kompetensi yang beragam dan terhubung dengan berbagai domain. Dengan begitu, kemampuan tipe *AI* ini dapat mereplikasi kemampuan multifungsi dari manusia.

Banyaknya tipe *AI* membuat industri teknologi semakin maju. Belum lagi, terdapat kemunculan pemrograman lain yang tak kalah populer bernama *machine learning*. Keduanya serupa tapi tak sama. *Machine learning* merupakan pemrograman yang memungkinkan mesin untuk belajar secara bertahap berdasarkan data, dan nantinya akan menghasilkan suatu prediksi secara otomatis menyerupai proses berpikir manusia menggunakan algoritma. Walaupun pengertian tersebut sering tertukar dengan definisi *AI*, singkatnya, *machine learning* merupakan suatu metode yang terdapat dalam *AI*.

Kemajuan *AI* dan berbagai tipenya mengundang perdebatan. *AI* diibaratkan pedang bermata dua. Di satu sisi, dapat digunakan untuk berbagai tujuan positif dalam membantu kehidupan manusia. Namun di sisi lain, *AI* berpotensi mengancam peradaban dan keselamatan manusia jika tidak dikendalikan. Sebagai contoh, saat ini banyak pekerjaan manusia yang mulai tergantikan oleh *AI*. Oleh karena itu, masyarakat harus hati-hati dengan perkembangan *AI* dan perlu membatasi keingintahuan dan penggunaannya.

Glosarium:

Bot : Sistem untuk melakukan tugas tertentu secara otomatis dan repetitif.

Algoritma : Sekumpulan instruksi yang dituliskan secara sistematis dan digunakan untuk menyelesaikan suatu persoalan.

Sumber

1. Saha, Dibbyo. *A Brief Introduction to Artificial Intelligence What is AI and how is it going to shape the future*. Diakses dari torontomu.ca/sciencerezevous/SR2021/A_Brief_Introduction_To_AI.pdf
2. <https://www.britannica.com/technology/artificial-intelligence/Alan-Turing-and-the-beginning-of-AI>
3. <https://kumparan.com/berita-hari-ini/pengertian-jenis-jenis-dan-contoh-artificial-intelligence-1xCfkCSiSSz/full>
4. <https://algoritma.blog/tipe-artificial-intelligence-2022/>
5. <https://www.kompas.com/tren/read/2023/05/11/103516865/bagaimana-seharusnya-artificial-intelligence-ai-dikembangkan?page=all>

Pertanyaan 1. Mengenal *Artificial Intelligence*

Konteks	Saintifik
Konten/Domain	Informasi
Kelas	Level 6 (Kelas 11 dan 12)
Level Kognitif	Access and Retrieve
Bentuk Soal	Menjodohkan
Rincian Kompetensi	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi

Bagaimana cara kerja setiap tipe *AI*?

Pasangkanlah tipe *AI* pada lajur kiri dengan cara kerjanya pada lajur kanan!

Tipe <i>AI</i>	Cara Kerja
<i>Artificial Narrow Intelligence</i>	Menggunakan ingatan masa lalu dalam menginformasikan keputusan yang akan diambil di masa mendatang.
<i>Self Aware</i>	Memiliki kemampuan dalam pengambilan keputusan secara tepat seperti yang dilakukan manusia.
<i>Limited Memory</i>	Mengacu pada pengerjaan hal-hal tertentu secara otomatis dengan menggunakan kapabilitas seperti manusia
<i>Theory of Mind</i>	Menekankan pada kemampuan mempelajari, memahami, dan memiliki fungsi yang lengkap layaknya manusia.
<i>Artificial General Intelligence</i>	Merespons dan mengidentifikasi situasi setiap saat dan merupakan hal mendasar pada <i>AI</i>
	Memiliki kemampuan kesadaran tinggi, memiliki rasa diri, dan memahami keadaan sekeliling.

Kunci Jawaban:

1-c, 2-f, 3-a, 4-b, 5-d



Pertanyaan 2. Mengenal *Artificial Intelligence*

Konteks	Saintifik
Konten/Domain	Informasi
Kelas	Level 6 (Kelas 11 dan 12)
Level Kognitif	Interpret and Integrate
Bentuk Soal	PGK BS
Rincian Kompetensi	Menyimpulkan perbedaan perspektif isi atau substansi (fakta/data, konsep, prinsip dan prosedur) pada teks informasi

AI dan *machine learning* merupakan dua pemrograman yang hampir sama. Apa yang membuat keduanya berbeda?

Klik pada pilihan benar atau salah untuk setiap pernyataan sesuai isi teks!

Pernyataan	Benar	Salah
Pemrograman <i>AI</i> dinilai lebih unggul daripada <i>machine learning</i>		
<i>Machine learning</i> adalah salah satu bagian dari pemrograman <i>AI</i>		
Pemrograman <i>AI</i> mengambil algoritma dari <i>machine learning</i>		
<i>Machine learning</i> membuat prediksi berdasar pemrograman <i>AI</i>		

Kunci Jawaban:

Salah-Benar-Salah-Salah-Salah

Pertanyaan 3. Mengenal *Artificial Intelligence*

Konteks	Saintifik
Konten/Domain	Informasi
Kelas	Level 6 (Kelas 11 dan 12)
Level Kognitif	Evaluate and Reflect
Bentuk Soal	PGK MCMA
Rincian Kompetensi	Menilai dan mengidentifikasi bias pada penulisan teks informasi

“...masyarakat harus hati-hati dengan perkembangan AI dan perlu membatasi keingintahuan dan penggunaannya.”

Menurutmu, mengapa kalimat tersebut cenderung mengandung prasangka?

Klik pada setiap pilihan jawaban benar! Jawaban benar lebih dari satu.

- Terdapat anggapan bahwa AI dipastikan akan membawa dampak buruk.
- Memberikan fakta bahwa AI harus dibatasi penggunaannya oleh masyarakat.
- Mengundang pembaca untuk membatasi pengetahuan bidang teknologi.
- Melarang para masyarakat untuk menerapkan penggunaan teknologi AI.
- Membuat pembaca khawatir dengan ragam teknologi yang berkembang.

Kunci Jawaban:

- Terdapat anggapan bahwa AI pasti akan membawa dampak buruk.
- Mengundang pembaca untuk membatasi keilmuan bidang teknologi.



Mematungku di Kaki Bukit Ini

Mematungku di kaki bukit ini. Memandang dengan gamang ke seluruh sisi tanpa ruang. Tak ada lagi tempat bergantung ayunanku dan teman-teman. Tak ada lagi sapaan angin senja nan sejuk kala kami sedang bercandaan. Burung-burung serta tupai pun sudah jarang kelihatan. Aku sadar, saat ini bukanlah seperti lima belas tahun yang lalu. Ketika bumiku belum kelabu.

Mataku tertuju ke asap hitam yang sedang berhamburan. Akibat si jago merah yang sedang melahap ganas pepohonan di hutan seberang. Imajinasiku mulai berkeliaran. Membayangkan jika hutan itu bicara layaknya manusia, seraya berkata, “Manusia-manusia itu memanglah tak pandai bersyukur. Sudah diberikan akal, tetapi tidak digunakan. Sekarang mereka membakar rambut kami, tetapi nanti, sudikah rambut mereka dibakar matahari?” Aku tercengang. Sadar sebentar.

Tiba-tiba, kedua indera pendengaranku menangkap suara panjang. Refleks mataku langsung memandang ke arah gelombang. Pohon-pohon itu tumbang. Batang-batangnya tak lagi menjulang. Burung-burung pun bermigrasi tak tahu arah, hanya untuk membuat sarang. “Aku tumbuh tidak merugikanmu, tetapi kenapa ketika kalian dewasa malah merugikanku? Tidak-tidak, aku tidak merasa dirugikan, karena aku yakin, kalianlah yang merugi. Aku yakin sekali pohon-pohon itu merasa sedih. Tak sudi mereka dideforestasi.

Mematungku masih di kaki bukit ini. Tak bisa berlutut. Lidahku kelu. Hanya imajinasiku yang bermain menggebu-gebu. Masih memandang gergaji yang menumbangkan pepohonan dengan alunannya yang memekakan, aku membayangkan warga-warga hutan itu kehilangan hunian. Kehilangan kenyamanan. Saat ini, aku duduk di kaki bukit yang lima belas tahun lalu merupakan tempat bermainku bersama teman-teman.

Sekarang yang aku pertanyakan adalah, di manakah pikiran panjang para manusia? Apakah mereka tidak belajar Ilmu Pengetahuan Alam tentang efek pemanasan global? Apakah mereka tidak belajar tentang hutan yang menjadi paru-paru dunia? Apakah mereka masih bisa menghirup udara segar jika hutan-hutan mereka tiadakan? Atau hanya menunggu amukan para pasukan Tuhan?

“Permisi, Dik, kamu sedang apa di sini?” Suara berat seseorang membuatku terperanjat. Imajinasiku langsung tersendat. Membawa kepada kenyataan bahwa di depanku sudah ada pria yang bisa diasumsikan berusia sekitar tiga puluhan. Dengan helm proyek biru yang bagaikan mahkota di kepalanya. Beliau menatapku bingung tatkala melihat aku yang masih melamun. “Halo, Dik. Kamu melamun aja?” Aku teragap menjawab, “*Eh-Ti-Tidak*, Pak. Saya hanya sedang menikmati pemandangan di kaki bukit ini.” Tentu saja saya beralibi. Tidak ada yang dapat dinikmati di sini. Hanya hamparan tanah gersang nan luas serta lubang-lubang bekas pengerukan yang menjadi penghias. Beliau tersenyum menanggapi, “Ya sudah kalau begitu, lebih baik kamu pulang saja, Dik. Karena saya dan yang lainnya ingin melakukan pengukuran lahan untuk segera dilakukan pembangunan pabrik susu di kaki bukit ini.” Lagi. Lagi-lagi aku mematung di kaki bukit ini. Bukit yang—menurutku—sebentar lagi akan mendapatkan gelar sebagai ‘Mantan Bukit’.

Glosarium:

Deforestasi : Penebangan hutan

Sumber:

<http://cerpenmu.com/cerpen-kehidupan/mematungku-di-kaki-bukit-ini.html> dengan penyesuaian



Pertanyaan 1. Mematungku di Kaki Bukit Ini

Konteks	Saintifik
Konten/Domain	Teks Fiksi
Kelas	Level 6 (Kelas 11 dan 12)
Level Kognitif	Evaluate and Reflect
Bentuk Soal	PGK BS
Rincian Kompetensi	Menilai kreativitas penggambaran realitas (kondisi masyarakat) melalui unsur intrinsik teks fiksi

Berdasarkan teks cerpen tersebut, manakah pernyataan yang menunjukkan bahwa penulis berusaha menyampaikan realitas dan maksud cerita dengan cara yang berbeda?

Klik pada pilihan “Setuju” atau “Tidak Setuju” untuk setiap pernyataan yang sesuai isi teks!

Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
Menggambarkan perubahan alam yang kini semakin kelabu di mata tokoh Aku.		
Menggunakan lokasi yang nyata agar memberikan kesan yang realistis.		
Berusaha mengimajinasikan apa yang dirasakan oleh pohon-pohon yang ditebang.		
Menganalogikan helm proyek sebagai sebuah mahkota bagi para penebang hutan.		

Kunci Jawaban:

Setuju-Tidak Setuju-Setuju-Setuju

Pertanyaan 2. Mematungku di Kaki Bukit Ini

Konteks	Saintifik
Konten/Domain	Teks Fiksi
Kelas	Level 6 (Kelas 11 dan 12)
Level Kognitif	Evaluate and Reflect
Bentuk Soal	PGK MCMA
Rincian Kompetensi	Menilai penggunaan diksi dan majas(metafora, analogi, mana personifikasi) dalam teks fiksi

Dalam cerita tersebut, penulis banyak menggunakan istilah saintifik, seperti “deforestasi” atau “paru-paru dunia”. Mengapa penulis memilih menggunakan kedua diksi tersebut?

Klik pada setiap pernyataan yang tepat! Jawaban benar lebih dari satu.

- Menggambarkan isi cerita yang berfokus pada penebangan hutan.
- Menekankan fungsi hutan yang penting bagi kehidupan makhluk hidup.
- Menjelaskan tujuan penebangan hutan demi pembangunan pabrik susu.
- Memperkuat karakter tokoh Aku yang sedang berimajinasi di kaki bukit.
- Membandingkan perbedaan bukit lima belas tahun lalu dengan saat ini.

Kunci Jawaban

- Menggambarkan isi cerita yang berfokus pada penebangan hutan.
- Menekankan fungsi hutan yang penting bagi kehidupan makhluk hidup.



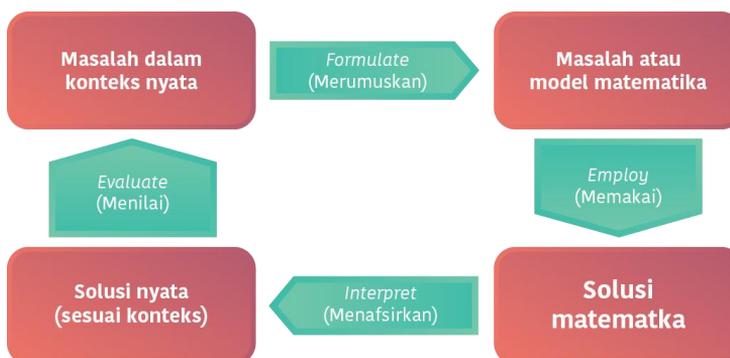
IV. NUMERASI

A. Definisi Numerasi

Definisi numerasi merujuk pada definisi numerasi dan juga definisi literasi matematika pada berbagai sumber yang akan disebutkan berikut. OECD (2017) mendefinisikan literasi matematika sebagai kemampuan individu untuk bernalar secara matematis serta merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan matematika untuk menyelesaikan masalah dalam beragam konteks dunia nyata. Literasi matematika tersebut mencakup konsep, prosedur, fakta, dan alat untuk mendeskripsikan, menjelaskan, dan memprediksi fenomena. Lebih lanjut lagi, literasi matematika dapat membantu individu untuk memahami peran matematika di dunia nyata dan untuk membuat keputusan tepat berdasarkan nalar logis. Sedangkan terminologi numerasi merujuk pada pengetahuan, keterampilan, dan praktik yang berkaitan dengan penggunaan matematika di konteks non-matematika dan secara khusus bagaimana matematika digunakan di tempat kerja maupun masyarakat (Queensland College of Teacher, 2015). Sejak awal dirumuskan, konsep numerasi tidak sebatas hanya mencakup penerapan kecakapan dalam operasi bilangan tetapi juga berkaitan dengan penguasaan konsep dan keterampilan berpikir matematis secara umum (Cockcroft, 1982). Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa literasi matematika dan numerasi fokus tidak hanya pada pemahaman konsep matematika tetapi lebih lanjut lagi pada kemampuan untuk menerapkan konsep matematika tersebut. Selanjutnya, numerasi dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menggunakan pengetahuan matematika yang dimilikinya dalam menjelaskan kejadian, memecahkan masalah, atau mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat membantu seorang individu mengenali peran matematika dalam kehidupan nyata sehingga dapat membuat penilaian dan keputusan yang diperlukan serta menjadi manusia bertanggung jawab yang mampu bernalar/berpikir logis. Seorang individu yang

‘melek matematika’ (*numerate* atau *mathematically literate*) menguasai lebih dari sekadar keterampilan dasar matematika, tetapi juga mampu menggunakan keterampilan matematika secara adaptif dan strategis untuk menyelesaikan masalah non-matematika yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Cakupan numerasi yang tidak sebatas hanya bilangan beserta operasinya juga ditegaskan oleh Steen (2001). Steen mendefinisikan tujuh dimensi dari numerasi, yaitu kepercayaan diri akan matematika; apresiasi tentang hakikat dan sejarah matematika serta peran pentingnya untuk memahami issue di dunia nyata; kemampuan berpikir logis dan pengambilan keputusan; kegunaan matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari dalam berbagai konteks; kepekaan tentang bilangan dan simbol; penalaran dengan data; dan kemampuan untuk memanfaatkan beragam pengetahuan dan alat matematika. Aspek berpikir logis juga digarisbawahi oleh OECD (2017) sebagai bagian penting dari literasi matematika. OECD menegaskan bahwa definisi literasi matematika itu tidak hanya fokus pada penggunaan matematika untuk menyelesaikan masalah dunia nyata, tetapi juga menempatkan penalaran matematika sebagai aspek utama untuk menjadi individu yang melek matematika. Terkait dengan hal tersebut, OECD menggambarkan bahwa aspek penalaran tadi berkaitan dengan tiga proses penyelesaian masalah, yaitu: merumuskan (*formulate*), menggunakan (*employ*), dan menafsirkan (*interpret*). Hubungan antara ketiga proses tersebut dalam penggunaan matematika untuk menyelesaikan masalah dalam konteks dunia sehari-hari ditampilkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 4.1. Proses penyelesaian masalah (OECD, 2017, p. 68)

Secara khusus, kata kerja ‘formulate’, ‘employ’, dan ‘interpret’ merujuk pada tiga proses dimana siswa terlibat secara aktif selaku pemecah masalah. Merumuskan (*formulate*) masalah secara matematika melibatkan penerapan penalaran baik deduktif maupun induktif dalam mengidentifikasi bagaimana konsep matematika bisa digunakan untuk memahami dan menyelesaikan masalah dunia nyata (OECD, 2017). Secara sederhana bisa dikatakan bahwa merumuskan itu adalah proses mengidentifikasi konsep maupun prosedur matematika yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah dunia nyata. Proses tersebut mencakup memahami situasi dunia nyata dan mengubahnya menjadi bentuk matematika, menyiapkan struktur dan representasi matematis, mengidentifikasi variabel, dan menyederhanakan asumsi untuk mempermudah penyelesaian masalah. Setelah bentuk matematika diformulasi atau dirumuskan, maka tahap berikutnya adalah menerapkan (*employ*) konsep ataupun prosedur matematika. Hal ini mencakup penggunaan penalaran matematis serta konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk mendapatkan solusi matematis (OECD, 2017). Proses ini melibatkan aktivitas perhitungan atau kalkulasi, manipulasi bentuk aljabar, penyelesaian model matematika, analisis informasi pada representasi matematika seperti grafik dan diagram, serta menyusun deskripsi dan penjelasan matematis menggunakan alat matematika untuk mendapatkan solusi matematis. Setelah solusi matematis diperoleh maka selanjutnya solusi tersebut ditafsirkan (*interpret*) sesuai dengan konteks permasalahan. Proses ini mencakup penerapan penalaran matematis untuk mengevaluasi solusi matematis dalam kaitannya dengan konteks permasalahan serta menentukan apakah solusi tersebut masuk akal sesuai dengan konteks permasalahan (OECD, 2017).

B. Konteks AKM Numerasi

Konteks yang luas sangat penting digunakan pada AKM numerasi sehingga peserta didik dapat mengenali berbagai peran matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan strategi dan penggunaan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menjelaskan kejadian, menyelesaikan masalah, atau mengambil keputusan seringkali bergantung pada konteks kejadian atau masalah yang memuat matematika. Konteks dalam AKM numerasi mencakup konteks yang dekat dengan dunia peserta didik, sosial, budaya, lingkungan, sains, maupun keilmuan matematika. Konteks-konteks tersebut dikategorikan menjadi tiga, yaitu personal, sosial budaya, dan saintifik.



1. Personal

Konteks ini berfokus pada aktivitas seseorang, keluarganya, atau kelompoknya. Contoh konteks personal antara lain dapat meliputi hal-hal yang berkaitan dengan persiapan makanan, belanja, permainan, kesehatan pribadi, transportasi pribadi, olahraga, perjalanan, penjadwalan pribadi, dan keuangan pribadi (OECD, 2017). Konteks personal juga bisa mencakup hobi, cita-cita, dan juga cara seseorang dalam melakukan pekerjaan seperti mengukur, menghitung biaya, memesan bahan untuk bangunan, penggajian, akuntansi, kontrol kualitas, penjadwalan, dan pengambilan keputusan terkait pekerjaan (OECD, 2017). Penggunaan konteks personal ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengenali peran matematika dalam kehidupan pribadi mereka. Misalnya menghitung persentase pendapatan pribadi dalam setahun yang terbuang karena tidak menghabiskan makanan.

Contoh soal konteks

Suatu restoran pizza menawarkan pizza dengan dua macam topping dasar, yaitu keju dan tomat. Pelanggan juga dapat memesan pizza dengan tambahan ekstra topping. Ada empat pilihan untuk ekstra topping, yaitu daging, jamur, salami, dan zaitun.

Dina ingin memesan pizza dengan dua macam topping berbeda.

Berapa banyak pilihan kombinasi topping yang bisa dipesan Dina?

Adaptasi dari *OECD (2009)*

OECD. 2009. *Take the test. Sample questions from OECD's PISA assessments*. Paris: OECD

Penjelasan contoh soal:

Soal di atas menanyakan banyak pilihan kombinasi *topping* yang dapat Dina pesan. Di sini, peserta didik memposisikan diri sebagai Dina, seorang pribadi yang sedang menyelesaikan masalah pribadinya (dalam hal ini memesan makanan) dengan konsep matematika. Oleh karena itu, soal ini masuk dalam konteks personal.

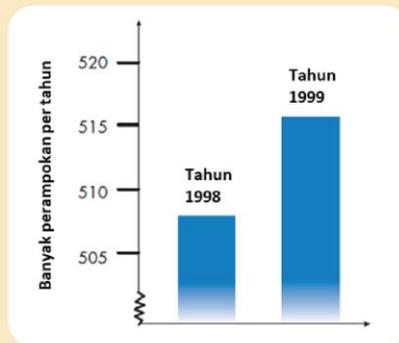
2. Sosial Budaya

Contoh masalah yang diklasifikasikan dalam konteks sosial adalah masalah komunitas atau masyarakat (baik itu lokal/daerah, nasional, maupun global). Konteks ini antara lain dapat meliputi sistem pemungutan suara, transportasi publik, pemerintahan, kebijakan publik, demografi, periklanan, statistik, dan ekonomi nasional. Meskipun individu tidak terlibat secara pribadi dalam hal-hal yang telah disebutkan, tetapi kategori konteks ini memfokuskan masalah pada perspektif/pandangan masyarakat (OECD, 2017). Konteks ini juga meliputi masalah sosial dan kebudayaan. Peserta didik diharapkan dapat mengenali peran matematika dalam hidup sebagai anggota komunitas yang konstruktif. Misalnya menghitung persentase makanan yang terbuang (*waste food*) di seluruh dunia setiap harinya atau menghitung persentase penduduk yang mengalami kelaparan.

Contoh soal konteks sosial budaya:

Seorang reporter berita menunjukkan grafik dan menyampaikan bahwa:

“Grafik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kriminalitas yang sangat pesat dari tahun 1998 ke 1999”



**Apakah penafsiran grafik oleh reporter tersebut tepat?
Berikan penjelasan!**

Adaptasi dari OECD (2009)
OECD. 2009. *Take the test. Sample questions from OECD's PISA assessments*. Paris: OECD



► Penjelasan contoh soal:

Soal ini menanyakan pendapat peserta didik mengenai penafsiran grafik kriminalitas oleh seorang reporter. Dalam hal ini, peserta didik akan memposisikan diri sebagai anggota masyarakat yang akan memberikan respon/pendapat mengenai pernyataan reporter mengenai perilaku penyimpangan sosial yang terjadi (dalam hal ini kriminalitas) dengan menggunakan konsep membaca data. Oleh karena itu, soal ini masuk dalam konteks sosial budaya.

3. Sainifik

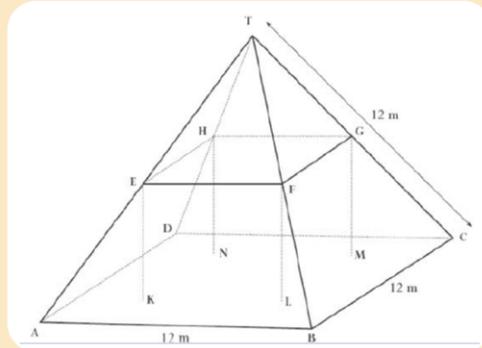
Masalah yang diklasifikasikan dalam konteks saintifik berkaitan dengan aplikasi matematika di alam semesta dan isu serta topik yang berkaitan dengan sains dan teknologi. Konteks ini dapat meliputi antara lain cuaca atau iklim, ekologi, ilmu medis (obat-obatan), ilmu ruang angkasa, genetika, pengukuran, dan keilmuan matematika itu sendiri (OECD, 2017). Konteks yang terkait dengan keilmuan matematika disebut konteks intra-matematika, sedangkan yang terkait dengan keilmuan lainnya disebut ekstra-matematika. Misalnya menghitung luas suatu bangun datar ABCD termasuk intra-matematika, sedangkan menghitung waktu paruh zat radioaktif termasuk ekstra-matematika.

Berikut contoh-contoh soal dengan konteks intra-matematika.

Soal 1:

Suatu Rumah memiliki atap berbentuk limas.

Gambar di bawah adalah model matematika dari atap rumah yang dibuat oleh siswa.



Lantai loteng, yaitu persegi ABCD pada gambar, berupa persegi. Rangka atap adalah rusuk balok EFGH.KLMN. E adalah titik tengah AT, F adalah titik tengah BT, G titik tengah CT, dan H titik tengah DT. Semua rusuk limas memiliki panjang 12 m.

Pertanyaan 1:

Luas lantai loteng ABCD = m²

Pertanyaan 2:

Panjang EF = ... m

(sumber: OECD, 2009)

OECD. 2009. *Take the test. Sample questions from OECD's PISA assessments.* Paris: OECD

Penjelasan contoh soal:

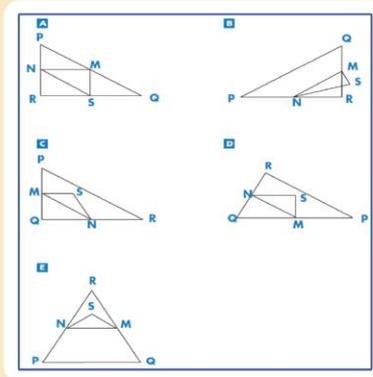
Soal di atas memang diawali dengan konteks dunia nyata, yaitu atap rumah. Namun, konteks tersebut pada akhirnya diabaikan karena model matematika dari atap rumah sudah disediakan langsung di soal. Dalam hal ini, fokus peserta didik adalah bentuk formal matematika.



Soal 2:

Pilihlah gambar di bawah yang sesuai dengan deskripsi.

Segitiga PQR adalah segitiga siku-siku di titik R. Ruas garis RQ lebih pendek dari ruas garis PR. M adalah titik tengah PQ, sedangkan N adalah titik tengah QR. S terletak di dalam segitiga. Ruas garis MN lebih panjang dari ruas garis MS.



(sumber: OECD, 2009)

OECD. 2009. *Take the test. Sample questions from OECD's PISA assessments*. Paris: OECD

Penjelasan contoh soal:

Soal ini tidak menggunakan konteks dunia nyata. Namun demikian, penyelesaian soal ini tidak bersifat prosedural. Soal ini mengukur kompetensi peserta didik dalam geometri.

Contoh soal dengan konteks saintifik (ekstra-matematika):

Untuk diobati penyakitnya, seorang pasien di rumah sakit disuntik obat. Tubuh pasien secara bertahap mengolah obat tersebut sehingga setelah 1 jam hanya tersisa 60% obat yang masih aktif. Pola ini berlanjut terus, yaitu di akhir setiap satu jam hanya ada 60% obat dari periode satu jam sebelumnya yang masih aktif.

Pasien tersebut diberi dosis 300 mg obat pada pukul 8 pagi.

Jam	09:00	10:00	11:00	12:00
Penicillin (mg)	300			

Lengkapi tabel di bawah dengan menuliskan sisa obat yang masih aktif di akhir setiap periode satu jam.

(sumber: OECD, 2009)

OECD. 2009. *Take the test. Sample questions from OECD's PISA assessments*. Paris: OECD

Penjelasan contoh soal:

Konteks saintifik pada contoh tersebut adalah mengenai tingkat konsentrasi obat. Pada soal di atas, peserta didik menerapkan ilmu matematika berupa pola bilangan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan konsentrasi obat. Konteks pada soal ini melekat dalam prosedur penyelesaian soal dari awal hingga akhir. Dalam hal ini, fokus peserta didik bukan hanya tentang pola bilangan, melainkan juga tentang jumlah obat yang masih tetap aktif di tubuh seorang pasien. Oleh karena itu, soal ini bisa dikategorikan sebagai soal dengan konteks ekstra-matematika.



C. Level Kognitif AKM Numerasi

Asesmen Kompetensi Minimum mengharuskan peserta didik menggunakan berbagai keterampilan kognitif dalam menjawab soal-soal. Dengan merujuk pada International Association for the Evaluation of Educational Achievement atau IEA (Mullis & Martin, 2017), level kognitif numerasi pada Asesmen Kompetensi Minimum dibagi menjadi tiga level, yaitu *knowing*, *applying*, dan *reasoning*. Ketiga level tersebut berkaitan dengan tiga proses penyelesaian masalah terkait literasi matematika, yaitu: merumuskan (*formulate*), menggunakan (*employ*), dan menafsirkan (*interpret*). Penyelesaian soal dengan level kognitif lebih rendah mencakup proses berpikir yang lebih sedikit dibandingkan soal dengan level kognitif lebih tinggi

1. *Knowing* (Pengetahuan dan Pemahaman)

Kecakapan dalam bernalar dan menerapkan matematika tidak bisa dilepaskan dari pemahaman tentang konsep matematika dan kelancaran dalam melakukan prosedur matematika. Semakin bagus pengetahuan matematika siswa, maka semakin besar pula peluang untuk bisa menerapkan matematika dalam berbagai konteks dan situasi (Mullis & Martin, 2017). Oleh karena itu, level pertama dari numerasi pada AKM adalah berkaitan dengan aspek pengetahuan (*knowing*). Pemahaman tentang konsep dan prosedur matematika menjadi jembatan dalam penerapan matematika untuk menyelesaikan masalah dalam berbagai konteks dan situasi. Pada level pertama ini konsep atau rumus matematika sudah terlihat secara eksplisit sehingga proses merumuskan masalah matematika (*formulate*) kurang atau tidak dibutuhkan. Pada level *knowing* ini proses proses berpikir yang dominan pada penyelesaian masalah adalah menggunakan (*employ*).

Soal dalam level kognitif *knowing* menilai kemampuan pengetahuan dan pemahaman dasar peserta didik tentang fakta, proses, konsep, dan prosedur. Kata kunci yang biasa digunakan pada level ini antara lain mengingat, mengidentifikasi, mengklasifikasikan, menghitung, mengambil/memperoleh, dan mengukur. Aspek-aspek kemampuan yang termasuk pada level kognitif *knowing* ditampilkan pada tabel berikut.

<i>Knowing</i>	
Aspek	Contoh
Mengingat	Mengingat definisi, sifat bilangan, unit pengukuran, sifat bentuk geometris, notasi bilangan
Mengidentifikasi	Mengidentifikasi bilangan, ekspresi, kuantitas, dan bentuk. Mengidentifikasi identitas yang secara matematis setara (seperti: desimal, persentase, pecahan)

<i>Knowing</i>	
Aspek	Contoh
Mengklasifikasikan	Mengklasifikasikan bilangan, ekspresi, jumlah, dan bentuk-bentuk yang memiliki sifat yang serupa
Menghitung	Melakukan prosedur algoritma: penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian serta kombinasinya, melakukan prosedur aljabar yang efektif.
Mengambil/ Memperoleh	Mengambil/memperoleh informasi dari bagan, tabel, teks, atau sumber-sumber yang lain
Mengukur	Menggunakan instrumen pengukuran dan memilih unit yang tepat.



Contoh:

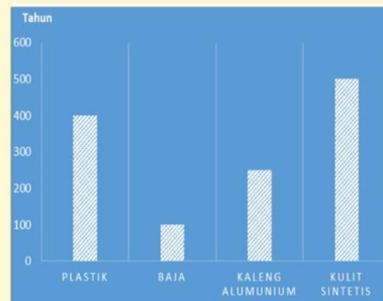
Waktu Dekomposisi

Setiap material sampah akan mengalami penguraian. Material sampah dapat berupa sampah organik dan sampah anorganik. Waktu yang diperlukan untuk mengurai sempurna disebut sebagai waktu dekomposisi. Berikut waktu dekomposisi berdasarkan jenis material sampah.

Tabel Waktu Dekomposisi Sampah Organik

Material Organik	Waktu Dekomposisi
Kulit Pisang	6 minggu
Kulit Jeruk	5 bulan
Kantong kertas	8 minggu
Sisa apel	2 bulan
Kertas tisu	5 minggu

Diagram Waktu Dekomposisi Sampah Anorganik



Penguraian atau dekomposisi berbagai material organik membutuhkan durasi waktu yang bervariasi. Material organik yang membutuhkan waktu penguraian paling sebentar adalah?

- A. Sisa apel.
- B. Kertas tisu.
- C. Kulit jeruk.
- D. Kulit pisang.
- E. Kantong kertas

Penjelasan contoh soal:

Soal tersebut merupakan contoh soal level *knowing* karena untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, peserta didik cukup mengambil informasi dalam stimulus yang diberikan tanpa melakukan analisis terlebih dahulu. Kompetensi yang dibutuhkan dalam menjawab soal ini hanya cara membaca data pada diagram batang.

2. *Applying* (Penerapan)

Level *applying* ini berkaitan dengan kemampuan individu dalam menerapkan fakta, konsep, dan prosedur matematika untuk menyelesaikan masalah yang familiar atau bersifat rutin (Mullis & Martin, 2017). Membuat maupun menafsirkan berbagai

representasi matematis termasuk model matematika menjadi salah satu aspek penting pada level *applying* ini. Oleh karena itu, proses merumuskan masalah matematika (*formulate*) berperan penting untuk menyelesaikan soal pada level *applying*.

Soal pada level kognitif ini menilai kemampuan matematika dalam menerapkan pengetahuan dan pemahaman tentang fakta-fakta, relasi, proses, konsep, prosedur, dan metode pada konteks situasi nyata untuk menyelesaikan masalah atau menjawab pertanyaan. Kata kunci yang biasa digunakan pada level ini antara lain memilih, menyatakan atau membuat model matematika, dan menerapkan konsep. Aspek-aspek kemampuan yang termasuk pada level kognitif *applying* disajikan pada tabel berikut.

<i>Applying</i>	
Aspek	Contoh
Memilih strategi	Menentukan operasi, strategi, dan aturan yang sesuai dan efisien untuk memecahkan masalah dunia nyata yang dapat diselesaikan dengan menggunakan berbagai metode
Menyatakan/membuat model	menyajikan data dalam tabel atau grafik, merumuskan persamaan, pertidaksamaan, gambar geometris, atau diagram yang memodelkan suatu masalah, membangun sebuah representasi dari hubungan matematika yang diberikan.
Menerapkan/melaksanakan	Menerapkan/melaksanakan strategi dan operasi untuk memecahkan masalah dunia nyata yang berkaitan dengan konsep dan prosedur matematika yang dikenal.
Menafsirkan	Memberikan interpretasi atau tafsiran terhadap penyelesaian masalah yang diperoleh.

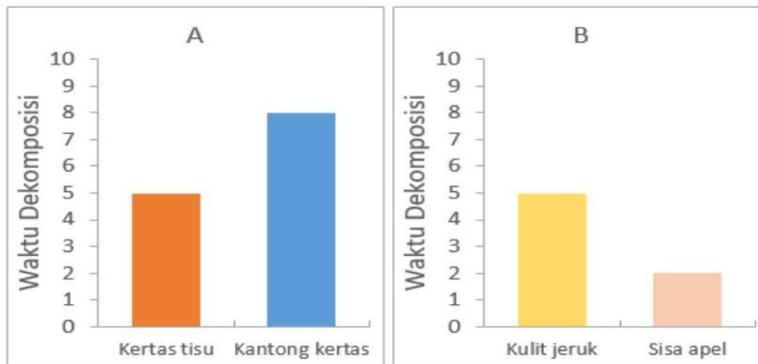


Contoh:

Tabel Waktu Dekomposisi Sampah Organik

Material Organik	Waktu Dekomposisi
Kulit Pisang	6 minggu
Kulit Jeruk	5 bulan
Kantong kertas	8 minggu
Sisa apel	2 bulan
Kertas tisu	5 minggu

Perhatikan diagram A dan B berikut!



Seorang siswa membaca tabel dan diagram di atas. Ia menyatakan selisih waktu dekomposisi pada diagram A sama dengan diagram B. Pernyataan tersebut dikoreksi oleh gurunya. Manakah koreksi yang benar dari guru tersebut?

- Perhatikan jenis material sampah di kedua diagram!
- Perhatikan satuan unit waktu dekomposisi!
- Perhatikan tinggi diagram batang setiap jenis material sampah!
- Perhatikan titik nol dari sumbu diagram!

Penjelasan contoh soal:

Meskipun sekilas soal tersebut seperti meminta peserta didik melakukan suatu evaluasi, soal tersebut termasuk level *applying*. Hal ini disebabkan kompetensi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan soal ini adalah terkait kemampuan dalam menentukan aturan yang sesuai dengan masalah dunia nyata yang dalam hal ini adalah unit ukur yang digunakan.

3. Reasoning (Penalaran)

Pada level kognitif *reasoning*, seorang individu perlu mengidentifikasi konsep ataupun prosedur matematika yang relevan untuk menyelesaikan masalah pada konteks ataupun situasi yang baru atau tidak rutin (Mullis & Martin, 2017). Dalam hal ini, proses bernalar sering mencakup kemampuan untuk mengobservasi, membuat konjektur atau praduga, membuat deduksi logika berdasarkan asumsi atau data spesifik, serta menjustifikasi hasil. Level kognitif reasoning melibatkan ketiga proses merumuskan masalah (*formulate*), menggunakan konsep atau prosedur matematika (*employ*), dan menafsirkan solusi ke dalam konteks nyata (*interpret*).

Reasoning	
Aspek	Contoh
Menganalisis	menentukan, menggambar, atau menggunakan hubungan dalam bilangan, ekspresi, jumlah, dan bentuk
Memadukan	Menghubungkan elemen, pengetahuan yang berbeda, menghubungkan representasi untuk memecahkan masalah
Mengevaluasi	Menilai strategi pemecahan masalah dan solusi alternatif
Menyimpulkan	Membuat kesimpulan yang valid berdasarkan informasi dan fakta-fakta
Membuat justifikasi	Memberikan argumen matematis untuk mendukung klaim

Soal dalam level kognitif ini menilai kemampuan penalaran peserta didik dalam menganalisis data dan informasi, membuat kesimpulan, dan memperluas pemahaman mereka dalam situasi baru, meliputi situasi yang tidak diketahui



sebelumnya atau konteks yang lebih kompleks. Pertanyaan dapat mencakup lebih dari satu pendekatan atau strategi. Kata kunci yang biasa digunakan pada level ini antara lain menganalisis, memadukan (mensintesis), mengevaluasi, menyimpulkan, dan membuat justifikasi. Aspek-aspek kemampuan yang termasuk pada proses kognitif *reasoning* disajikan pada tabel berikut.

Contoh:

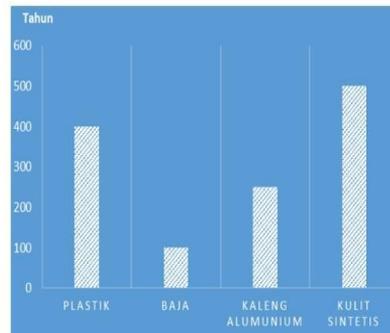
Waktu Dekomposisi

Setiap material sampah akan mengalami penguraian. Material sampah dapat berupa sampah organik dan sampah anorganik. Waktu yang diperlukan untuk mengurai sempurna disebut sebagai waktu dekomposisi. Berikut waktu dekomposisi berdasarkan jenis material sampah.

Tabel Waktu Dekomposisi Sampah Organik

Material Organik	Waktu Dekomposisi
Kulit Pisang	6 minggu
Kulit Jeruk	5 bulan
Kantong kertas	8 minggu
Sisa apel	2 bulan
Kertas tisu	5 minggu

Diagram Waktu Dekomposisi Sampah Anorganik



Pilih setuju atau tidak setuju dan ketikkan penjelasanmu!

Seorang siswa ingin menggabungkan data waktu dekomposisi sampah organik dan anorganik menjadi sebuah diagram batang. Ibu guru tidak menyarankan hal tersebut. Setujukah kamu dengan saran ibu guru? Jelaskan!

--Pilih-- ▼

Penjelasan

Penjelasan contoh soal:

Untuk menyelesaikan soal ini, peserta didik harus melakukan justifikasi terhadap kemungkinan penggabungan data waktu dekomposisi sampah organik dan anorganik menjadi sebuah diagram batang. Untuk memperkuat argumennya, peserta didik harus mengevaluasi kemungkinan penggabungan kedua data dengan menggunakan konsep hubungan satuan waktu dan penyajian data dalam diagram batang.



D. Konten Domain AKM Numerasi

Konten numerasi pada AKM, yaitu Bilangan, Geometri dan Pengukuran, Aljabar, serta Data dan Ketidakpastian.

1. Bilangan

Domain ini terdiri atas subdomain representasi, sifat urutan, dan operasi. Pada subdomain representasi, pemahaman peserta didik yang dinilai adalah terkait representasi bilangan cacah, bulat, pecahan, desimal, irasional, berpangkat dan notasi ilmiah. Pada subdomain sifat urutan, pemahaman peserta didik yang dinilai adalah terkait membandingkan dan mengurutkan berbagai jenis bilangan tersebut. Selain kedua subdomain tersebut, ada pula subdomain operasi yang mengukur pemahaman siswa mengenai operasi hitung bilangan.

2. Geometri dan Pengukuran

Domain geometri dan pengukuran terdiri atas subdomain bangun geometri, pengukuran, dan penalaran spasial.

Domain ini menilai kompetensi peserta didik mulai dari mengenal bangun datar hingga menggunakan konsep volume, luas permukaan, dan kesebangunan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga menilai pemahaman peserta didik tentang pengukuran panjang, berat, waktu, volume dan debit, serta satuan luas menggunakan satuan tidak baku dan satuan baku. Pada domain ini juga menilai kompetensi dalam menggunakan arah, sistem koordinat petak, dan sistem koordinat kartesius.

3. Aljabar

Domain aljabar terdiri atas subdomain persamaan dan pertidaksamaan, relasi dan fungsi (termasuk pola bilangan), serta rasio dan proporsi. Pada subdomain persamaan dan pertidaksamaan, pemahaman yang dinilai mulai dari menyelesaikan persamaan sederhana hingga sistem persamaan linear tiga variabel. Pada subdomain relasi dan fungsi (termasuk pola bilangan), pemahaman peserta didik akan dinilai mulai dari pengenalan pola gambar dan objek hingga menyelesaikan masalah dengan konsep fungsi (fungsi linear dan eksponensial). Subdomain rasio dan proporsi mengukur pemahaman konsep rasio/skala dalam permasalahan sehari-hari hingga menyelesaikan masalah aritmetika sosial.

4. Data dan Ketidakpastian

Banyak data yang dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk dari penyajian data-data itu sangatlah beragam. Penyajian informasi untuk menginterpretasikan data pun jumlahnya banyak. Dari mulai data mengenai teknologi, data perdagangan, data banyaknya konsumen makanan, data penggunaan media sosial setiap hari, bahkan daftar nilai dalam rapor pun merupakan data. Hal ini membuat pemahaman cara memperoleh informasi dari sebuah data mutlak diperlukan. Selain itu, pemahaman cara penyajian dan pengolahan data secara sederhana juga akan sangat berguna. Dalam kehidupan sehari-hari, ketidakpastian juga dapat ditemui di mana saja. Misalnya, ketidakpastian hari ini hujan atau tidak. Banyak bidang yang menggunakan ilmu ketidakpastian, contohnya ramalan cuaca, model ekonomi, prediksi ilmiah, dan lain-lain.

Data dan ketidakpastian sangat diperlukan bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya. Pemahaman tentang data dan representasinya dimulai dari penyajian data sederhana menggunakan turus dan diagram gambar hingga mengevaluasi (*make sense of*) data yang lebih kompleks dan ukuran penyebaran data. Selain itu, ketidakpastian dan peluang dimulai dari mengenal kejadian yang mungkin dan tidak mungkin sampai menghitung dan menggunakan peluang kejadian majemuk.



E. *Learning Progression*

Learning progression numerasi dimaknai sebagai tahapan pembelajarn yaitu urutan pembelajaran yang berkesinambungan (*continuum*). Kesenambungan tersebut menunjukkan peningkatan dalam hal keluasan dan kompleksitas materi. Ruang lingkup materi harus dirumuskan berdasarkan perkembangan peserta didik sehingga konsep keilmuan yang dipelajari berjalan sejajar dengan perkembangan peserta didik. Implementasi pembelajaran harus disejajarkan dengan kemampuan peserta didik dalam rangka penguasaan kompetensi yang berjenjang (Subali, 2009).

Di dalam *learning progression* terlihat kompetensi yang diharapkan dicapai oleh peserta didik pada setiap kelas, yaitu kelas 2, 4, 6, 8, dan 10. Kompetensi yang diharapkan semakin meningkat antarkelas sesuai dengan perkembangan peserta didik. *Learning progression* yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan soal numerasi dapat dilihat pada lampiran.

F. Contoh-contoh Soal Numerasi

1. Domain Bilangan

Level	3 (Kelas 5 dan 6)
Domain	Bilangan
Subdomain	Soal 1 Representasi Soal 2 Operasi hitung
Konteks	Saintifik
Kompetensi	Soal 1 Menyatakan bilangan pecahan dalam bentuk persentase atau sebaliknya (mencakup pecahan biasa dan pecahan campuran) Soal 2 Menggunakan penjumlahan/ pengurangan/perkalian/ pembagian bilangan cacah, pecahan atau bilangan desimal (bilangan dan hasil operasi maks. 6 angka). (termasuk mengestimasi hasil operasi)
Level Kognitif dan Bentuk soal	1. Knowing(L1) - Pilihan Ganda 2. Applying(L2) - Pencocokan

Pertumbuhan Mikroorganisme Pada Roti

Pernahkah kamu melihat roti yang sudah basi? Jika pernah, kamu pasti akan melihat ada bercak bercak di roti itu. Bercak tersebut adalah jamur yang tumbuh di roti basi.

Kelompok peneliti muda melakukan penelitian pada roti. Penelitian dilakukan untuk mengetahui banyak jamur dan makhluk hidup kecil (mikroorganisme) lain pada roti. Roti yang diteliti adalah roti yang dipegang dengan tangan kotor dan tangan bersih yang dicuci dengan sabun setelah beberapa minggu. Berikut hasil yang diperoleh.



Peneliti menemukan bahwa pada setiap 5% bagian roti yang tertutup jamur terdapat 65.000 mikroorganisme lain yang terdapat pada roti tersebut.



Pertanyaan 1. Pertumbuhan Mikroorganisme Pada Roti

Seorang peneliti ingin menuliskan bagian roti yang tertutup jamur untuk roti yang dipegang dengan tangan bersih pada minggu ketiga. Ia ingin menuliskannya dalam bentuk desimal. Manakah bilangan desimal yang tepat?

- A. 35
- B. 3,5
- C. 0,35
- D. 0,0035

Kunci Jawaban :

C. 0,35

Pertanyaan 2. Pertumbuhan Mikroorganisme Pada Roti

Peneliti ingin mengetahui banyaknya pertambahan mikroorganisme selain jamur setiap minggunya. Pasangkan waktu penelitian pada kolom sebelah kiri dengan banyaknya pertambahan mikroorganisme selain jamur pada kolom sebelah kanan.

Waktu Penelitian	Banyaknya Pertambahan Mikroorganisme Selain Jamur
1. Tangan bersih minggu 1 ke minggu 2	a. 195.000
2. Tangan kotor minggu 1 ke minggu 2	b. 385.000
3. Tangan kotor minggu 2 ke minggu 3	c. 455.000
	d. 520.000

Kunci Jawaban :

1-a, 2-d, 3-c

Level	4 (Kelas 7 dan 8)
Domain	Bilangan
Subdomain	Soal 1 Representasi Soal 2 Operasi hitung
Konteks	Personal
Kompetensi	Soal 1 Mengurutkan bilangan termasuk bilangan bulat negatif, desimal, persentase dan pecahan Soal 2 Operasi pada bilangan (bilangan bulat, pecahan, desimal, persen, dan bilangan berpangkat bulat)
Level Kognitif dan Bentuk soal	1. Applying(L2) - Pilihan Ganda 2. Applying(L2) - PGK Kategori

Tabungan Pertama Alika

Umur berapa kamu pertama kali menabung di bank? Tahun ini Alika berumur 14 tahun dan ia ingin membuka rekening tabungan miliknya sendiri. Ia mencari informasi tentang tabungan untuk anak di bawah 17 tahun di beberapa bank.

Orang yang menabung di bank disebut nasabah. Saat menabung di bank, nasabah akan diberi bunga tiap bulan atau tiap tahun. Bunga diberikan berdasarkan uang yang ditabung dan persentase yang telah ditetapkan oleh bank. Persentase ini biasanya dikenal dengan suku bunga.

Selain itu, untuk membuka tabungan di bank, penabung juga harus memberikan setoran awal. Setoran awal adalah uang tabungan paling sedikit yang digunakan untuk membuka rekening bank.





Pertanyaan 1. Tabungan Pertama Alika

Alika ingin mencari bank dengan suku bunga tertinggi. Berdasarkan stimulus, bank manakah yang memberikan suku bunga paling tinggi dan setoran awal terendah?

- A. Bank “A”
- B. Bank “B”
- C. Bank “C”
- D. Bank “D”

Kunci Jawaban :

C. Bank “C”

Pertanyaan 2. Tabungan Pertama Alika

Alika membuka celengannya di rumah untuk setoran awal. Isi celengannya terlihat pada gambar berikut.



Pada hari yang sama, Alika mendapatkan hadiah lomba melukis sebesar Rp2.200.000,00 dan ia langsung menabung semua uang hadiah lomba tersebut di bank. Setahun kemudian, Alika ingin menggunakan uang tabungannya untuk membeli sepeda seharga Rp2.600.000,00. Alika membuat perencanaan menabung di beberapa bank. Tentukan **Cukup** atau **Tidak Cukup** uang tabungan Alika untuk membeli sepeda! Klik pada kotak yang sesuai!

Pernyataan	Cukup	Tidak Cukup
Alika memilih menabung di Bank “B”		
Alika memilih menabung di Bank “C”		
Alika memilih menabung di Bank “D”		

Kunci Jawaban :

Tidak Cukup- Cukup-Tidak Cukup

Level	5 (Kelas 9 dan 10)
Domain	Bilangan
Subdomain	Soal 1 Representasi Soal 2 Operasi hitung
Konteks	Sosial Budaya
Kompetensi	Soal 1 Mengurutkan bilangan termasuk bilangan bulat negatif, desimal, persentase dan pecahan (PERLUASAN) Soal 2 Operasi pada bilangan (bilangan bulat, pecahan, desimal, persen, dan bilangan berpangkat bulat) (PERLUASAN)
Level Kognitif dan Bentuk soal	1. Applying(L2) - PGK MCMA 2. Reasoning(L3) - Uraian

Produksi Batubara Negara Z

Batubara merupakan sumber energi alternatif yang dibutuhkan dunia saat ini. Meningkatnya konsumsi batubara dunia tidak terlepas dari pesatnya permintaan energi dunia dimana batubara merupakan pemasok energi kedua terbesar setelah minyak. Ekspor batubara Negara Z ditujukan ke berbagai negara. Ekspor adalah kegiatan menjual barang atau jasa ke luar negeri. Berikut ini realisasi sebaran ekspor batubara dalam empat tahun terakhir.





Produsen adalah pihak yang melakukan kegiatan produksi. Pemerintah Negara Z mewajibkan produsen batu bara untuk menjual 25% dari rencana jumlah produksi batu bara tahunannya untuk kebutuhan dalam negeri dengan harga US\$ 70 per ton. Kebijakan ini dinamakan kebijakan DMO (*domestic market obligation*). Sedangkan, harga jual batubara untuk ekspor mengikuti Harga Batubara Acuan (HBA) yang berubah ubah mengikuti kondisi pasar.

Pertanyaan 1. Produksi Batubara Negara Z

Negara Z ingin mengundang negara penerima ekspor batu bara tertinggi tiga tahun terakhir. Apabila ada dua negara yang diundang. Negara mana sajakah itu? (Jawaban lebih dari satu)

- Negara A
- Negara B
- Negara C
- Negara D

Kunci Jawaban :

- Negara A
- Negara B

Pertanyaan 2. Produksi Batubara Negara Z

Kebijakan DMO, membuat perusahaan-perusahaan Negara Z tidak dapat menjual semua hasil produksinya ke luar negeri. Persatuan perusahaan Negara Z ingin menuntut pemerintah agar mengubah kebijakan tersebut.

Perusahaan-perusahaan ingin pendapatan tahun ini sama dengan pendapatan apabila keseluruhan hasil produksi di ekspor ke luar negeri. Perwakilan pemerintah mengatakan bahwa keinginan perusahaan tersebut mungkin saja tercapai. Benarkah perkataan perwakilan pemerintah tersebut? Berikan alasanmu!

Pedoman Penskoran:

Skor	Keterangan
1	Menjawab “Benar” dengan memberikan alasan matematis yang logis. Misalnya, <i>“pendapatan tahun ini setiap perusahaan akan sama dengan pendapatan apabila keseluruhan hasil produksi di ekspor ke luar negeri jika HBA tahun ini adalah US\$ 70 per ton”</i>
0	<ul style="list-style-type: none"> - Menjawab “Benar” tanpa alasan atau alasan salah atau tidak lengkap - Jawaban lainnya
Kode 9	Tidak Menjawab



2. Domain Aljabar

Level	1 (Kelas 1 dan 2)
Domain	Aljabar
Subdomain	Relasi dan Fungsi (termasuk Pola Bilangan)
Konteks	Personal
Kompetensi	Mengenal dan melanjutkan pola gambar atau objek.
Level Kognitif dan Bentuk soal	1. Knowing(L1) - Pencocokan 2. Applying(L2) - Pilihan Ganda

RANGKAIAN BANGUN DATAR

Dinda siswa kelas 2. Hari ini ada pelajaran prakarya.
Dinda membuat rangkaian dari 15 buah bangun datar.
Bangun datar tersebut disusun membentuk pola.
Lihatlah pola yang disusun Dinda berikut.
Pada pola berikut, baru 8 bangun datar yang terpasang.



Dinda akan melanjutkan pola di atas. Tentunya, sampai terbentuk rangkaian sesuai rencananya.

Pertanyaan 1. Rangkaian Bangun Datar

Pasangkanlah urutan di sebelah kiri dengan jenis bangun datar di sebelah kanan dengan benar!

Urutan ke-

9

11

14

Bentuk Bangun Datar



Pertanyaan 2. Rangkaian Bangun Datar

Jumlah semua persegi yang digunakan Dinda dalam rangkaiannya adalah

(A)	3 buah
(B)	4 buah
(C)	5 buah

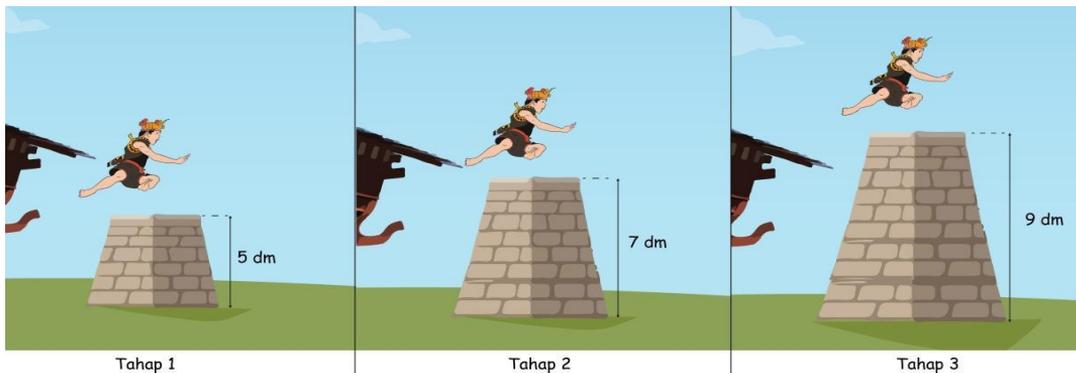


Level	2 (Kelas 3 dan 4)
Domain	Aljabar
Subdomain	Relasi dan Fungsi (termasuk pola bilangan)
Konteks	Sosial Budaya
Kompetensi	Mengenali dan melanjutkan pola bilangan membesar dan mengecil yang melibatkan penjumlahan atau pengurangan pada bilangan cacah sampai 100.
Level Kognitif dan Bentuk soal	1. Applying(L2) - PGK MCMA 2. Reasoning(L3) - Uraian

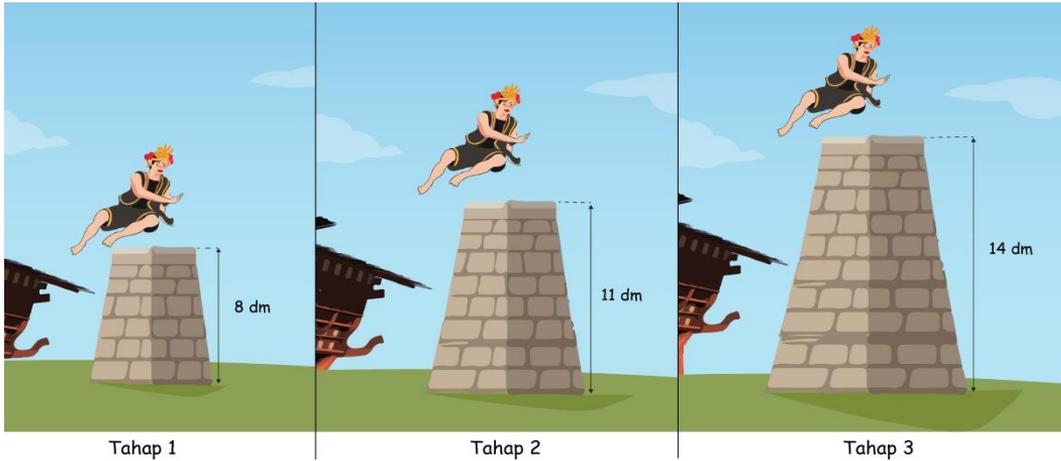
“Fahombo”-Tradisi Melompati Tumpukan Batu

Tahukah kamu, di Sumatera Utara tinggal salah satu suku bernama Suku Nias? Suku Nias memiliki tradisi unik yang sangat terkenal. Setiap anak laki-laki di suku itu, harus bisa melompati tumpukan batu yang sangat tinggi. Tumpukan batu itu memiliki tinggi 20 dm. Hal itu dilakukan untuk membuktikan bahwa mereka telah dewasa. Tradisi Lompat Batu itu disebut Fahombo.

Mereka berlatih mulai dari umur 8 tahun. Latihan dilakukan dengan cara menambah tinggi batu secara terus-menerus hingga berhasil seperti di bawah ini:



Beberapa anak pada situasi tertentu, baru mulai berlatih di umur 12 tahun. Mereka memiliki tahapan latihan seperti berikut ini:



Sumber: <https://correcto.id/beranda/read/29272/lompat-batu-dari-suku-nias-begini-cara-berlatih-dan-tujuannya-bagi-para-pemuda-nias>

Pertanyaan 1. “Fohombo”-Tradisi Melompati Tumpukan Batu

Tinggi batu mana sajakah yang merupakan tahapan selanjutnya dari latihan yang harus dilalui oleh anak berumur 8 tahun?

Klik pada **setiap** jawaban benar! Jawaban benar lebih dari satu.

- 13 dm
- 16 dm
- 19 dm

Kunci Jawaban :

- 13 dm
- 19 dm



Pertanyaan 2. “Fohombo”-Tradisi Melompati Tumpukan Batu

Anak berusia 12 tahun ingin menyelesaikan latihannya pada tahap keempat. Dengan mengatur kembali tahapan latihannya, bisakah hal itu terjadi? Tuliskanlah program latihannya secara lengkap!

Pedoman Penskoran:

Skor	Keterangan
1	Menjawab bisa dengan memberikan alasan matematis yang logis seperti Latihan dapat selesai pada tahap keempat apabila menambah 1 dm ketinggian dari program latihan sebelumnya, atau menjadi bertambah tinggi batu 4 dm setiap tahapan latihan.
0	Jawaban lainnya
Kode 9	Tidak menjawab

Level	4 (Kelas 7 dan 8)
Domain	Aljabar
Subdomain	Persamaan dan Pertidaksamaan
Konteks	Saintifik
Kompetensi	Menyelesaikan persamaan dan pertidaksamaan linier 1 variabel serta sistem persamaan linier 2 variabel.
Level Kognitif dan Bentuk soal	1. Knowing(L1) - Isian singkat 2. Applying(L2) - Pencocokan

Kafein dalam Minuman

Kopi merupakan salah satu minuman yang langsung terpikirkan jika berbicara tentang kafein. Kafein dapat berperan sebagai antioksidan yang melindungi tubuh dari serangan penyakit. Selain itu, kafein memiliki kandungan asam klorogenat yang menurunkan risiko penyakit jantung dan diabetes. Kafein juga bisa menekan nafsu makan serta menghilangkan rasa kantuk.

Tapi yang perlu diingat, kafein yang masuk ke dalam tubuh tidak boleh berlebihan. Batas konsumsi kafein yang terbilang aman untuk sebagian besar orang dewasa adalah 400 mg. Kafein terdapat di beberapa jenis makanan dan minuman. Misalnya, terdapat 155 mg kafein dalam 2 buah cangkir kopi dan sepotong kue tiramisu.



Namun ternyata tidak hanya kopi saja yang mengandung kafein. Terdapat beberapa minuman lain yang juga mengandung kafein, contohnya saja sebagai berikut:

Minuman	Kandungan Kafein
3 cangkir teh dan 2 cangkir cokelat hangat	210 mg
4 cangkir teh dan 1 cangkir cokelat hangat	205 mg



Referensi:

Healthline. Diakses pada 2023. *10 Foods and Drinks with Caffeine.*

El Sevier. Diakses pada 2023. *Green tea effects on cognition, mood and human brain function: A systematic review.*



Pertanyaan 1. Kafein dalam Minuman

Diketahui sepotong kue tiramisu akan mengandung 25 mg kafein. Kandungan kafein pada satu cangkir kopi adalah ...mg.

Kunci Jawaban:

65

Pertanyaan 2. Kafein dalam Minuman

Konsumsi kafein dapat mengganggu penyerapan dan metabolisme kalsium di dalam tubuh. Tubuh kehilangan sekitar 2 mg kalsium setiap mengonsumsi 40 mg kafein.

Pasangkanlah jumlah beberapa cangkir teh pada kolom di sebelah kiri dengan kandungan kalsium yang hilang dalam tubuh setiap mengonsumsinya pada kolom di sebelah kanan!

Teh	Kandungan Kalsium yang Hilang (dalam mg)
1. 2 cangkir	a. 2
2. 4 cangkir	b. 4
3. 5 cangkir	c. 8
4. 6 cangkir	d. 10
	e. 12
	f. 14

KUNCI

1-b, 2-c, 3-d, 4-e

Level	5 (Kelas 9 dan 10)
Domain	Aljabar
Subdomain	Soal 1 Relasi dan Fungsi (termasuk pola bilangan) Soal 2 Persamaan dan Pertidaksamaan
Konteks	Personal
Kompetensi	Soal 1 Memahami barisan aritmatika dan geometri. Soal 2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear tiga variabel.
Level Kognitif dan Bentuk soal	1. Applying(L2) - Pilihan Ganda 2. Reasoning(L3) - PGK Kategori

Paket Penginapan

Salah satu destinasi wisata favorit untuk berjalan-jalan adalah Pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat. Banyak wisatawan lokal dan mancanegara tertarik untuk berlibur di Pulau Lombok karena keindahan alam serta budaya yang dimilikinya.

Begitupula dengan Dian dan 11 orang sahabatnya yang berencana untuk berlibur di Lombok. Mereka tidak perlu bimbang untuk berlibur lebih lama di sana. Hal ini dikarenakan di Lombok, banyak sekali penginapan yang menawarkan paket menginap dengan harga terjangkau, namun memiliki fasilitas yang lengkap. Dian sendiri diberikan tawaran beberapa paket menginap, sebagai berikut.

Tipe Kamar



Paket	Tipe Kamar	Harga (per malam)
A	2 Family Room, 1 Superior Room, dan 1 Standard Room	Rp1.600.000,00
B	1 Family Room, 2 Superior Room, dan 2 Standard Room	Rp1.700.000,00
C	1 Family Room, 3 Superior Room, dan 1 Standard Room	Rp1.760.000,00
Extra Bed		Rp130.000,00

Catatan:

Family Room untuk 4 orang.

Superior/Standard Room untuk 2 orang.





Pertanyaan 1. Paket Penginapan

Selama menginap 2 malam di Lombok, Dian bersama dengan sahabatnya setuju untuk mengambil paket B. Penyedia paket penginapan meminta Dian untuk membayar uang muka sebesar Rp600.000,00. Setelahnya untuk pembayaran pertama Dian akan membayarkan Rp1.000.000,00. Lalu berkurang Rp200.000,00 setiap kali membayar.

Dihitung mulai dari pembayaran pertama, maka pembayaran untuk penginapan selama 2 malam, akan selesai pada pembayaran ke

- A. dua
- B. tiga
- C. empat
- D. lima
- E. tujuh

Kunci Jawaban:

C. empat

Pertanyaan 2. Paket Penginapan

Beberapa sahabat Dian yang lain ingin ikut serta dalam liburan mereka. Dian berusaha membuat perkiraan yang paling baik untuk penginapan bila mereka akhirnya ikut serta dalam liburan. Manakah tawaran yang sebaiknya dipilih dengan memperhatikan meminimalkan biaya? Klik pada kotak yang sesuai!

Jumlah Tambahan Peserta <i>Trip</i>	<i>Family Room</i>	<i>Standard Room</i>	<i>Extra Bed</i>
2 orang			
3 orang			
4 orang			

Kunci Jawaban:

Extra Bed-Extra Bed-Family Room

3. Geometri dan Pengukuran

Level	1 (Kelas 1 dan 2)
Domain	Geometri dan Pengukuran
Subdomain	Pengukuran
Konteks	Personal
Kompetensi	Mengukur Panjang dan berat benda dengan satuan tidak baku
Level Kognitif dan Bentuk soal	1. Knowing(L1) - Pilihan Ganda 2. Applying(L2) - PGK MCMA

Bermain di Taman

Amyra bermain di taman. Ada banyak permainan yang dicobanya. Amyra bermain perosotan dengan memanjat ban sebelum meluncur di perosotan. Amyra juga bermain jembatan goyang. Ia menginjak setiap papan kayu yang ada untuk menyebrangi jembatan goyang.



Pertanyaan 1. Bermain di Taman

Sebelum menaiki perosotan, Amyra ingin tahu berapa panjang perosotan tersebut. Setelah dilihat ternyata panjang perosotan sama dengan

- A. 3 ban
- B. 4 ban
- C. 5 ban

Kunci Jawaban :

- B. 4 ban



Pertanyaan 2. Bermain di Taman

Amyra sedang menyebrangi jembatan goyang. Ia belum sampai di ujung jembatan. Berapa banyak langkah yang mungkin sudah diambil Amyra?

Klik pada setiap jawaban yang benar! Jawaban benar lebih dari satu!

- 4 langkah
- 5 langkah
- 6 langkah

Kunci Jawaban :

- 4 langkah
- 5 langkah

Level	3 (Kelas 5 dan 6)
Domain	Geometri dan Pengukuran
Subdomain	Pengukuran
Konteks	Personal
Kompetensi	Menghitung durasi waktu dan mengkonversi satuan baku panjang/jarak, berat, dan waktu
Level Kognitif dan Bentuk soal	Knowing(L1) - Pilihan Ganda Applying(L2) - PGK Kategori Applying(L2) - PGK MCMA

Belajar di Kelas Jarak Jauh (*On-Line*)

Karim tidak pernah terlambat pada pembelajaran jarak jauh. Ia selalu mengikuti seluruh jadwal kegiatan belajar tanpa ada yang terlewat.

Mulai belajar di kelas <i>online</i>	Mulai istirahat	Mulai mengerjakan tugas	Selesai

Pertanyaan 1. Belajar di Kelas Jarak Jauh

Kegiatan apa yang dilakukan Karim pada pukul 08.15?

- A Belajar di kelas *online*.
- B Istirahat.
- C Mengerjakan tugas.
- D Selesai mengerjakan tugas.

Kunci Jawaban :

A. Belajar di kelas *online*

Pertanyaan 2. Belajar di Kelas Jarak Jauh

Berikut ini tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan tentang lama waktu kegiatan yang dilakukan Karim!

Pernyataan	Benar	Salah
Karim belajar di kelas <i>online</i> selama 2 jam 15 menit.		
Karim istirahat selama 15 menit.		
Karim mengerjakan tugas selama 45 menit.		

Kunci Jawaban :

Salah-Benar-Benar

Pertanyaan 3. Belajar di Kelas Jarak Jauh

Tiga puluh menit setelah mulai mengerjakan tugas, terjadi gangguan internet. Sebelum waktu selesai mengerjakan tugas, internet kembali lancar seperti semula. Lama waktu gangguan internet yang dapat terjadi adalah

Klik pada setiap jawaban yang benar! Jawaban benar lebih dari satu!

- 18 menit
- 13 menit
- 10 menit

Kunci Jawaban :

- 13 menit
- 10 menit

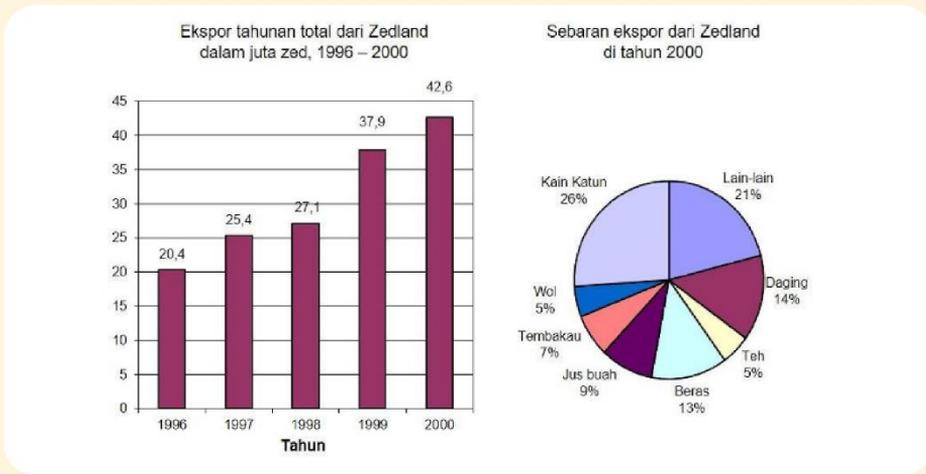


4. Domain Data dan Ketidakpastian

Level	4 (Kelas 7 dan 8)
Domain	Data dan Ketidakpastian
Subdomain	Data dan Representasinya
Konteks	Sosial Budaya
Kompetensi	Menganalisis dan menginterpretasi data yang diambil dari gabungan berbagai sumber atau representasi data (diagram batang, diagram garis dan diagram lingkaran)
Level Kognitif dan Bentuk Soal	1. Knowing(L1) - Isian Singkat 2. Applying(L2) - Pilihan Ganda

EKSPOR

Grafik di bawah ini memberikan informasi tentang ekspor dari Zedland, sebuah negeri yang menggunakan satuan mata uang zed.



Pertanyaan 1. EKSPOR

Berapakah nilai ekspor total dari Zedland (dalam juta zed) di tahun 1998?

Jawaban:

Pertanyaan 2. EKSPOR

Berapakah harga jus buah yang diekspor dari Zedland di tahun 2000?

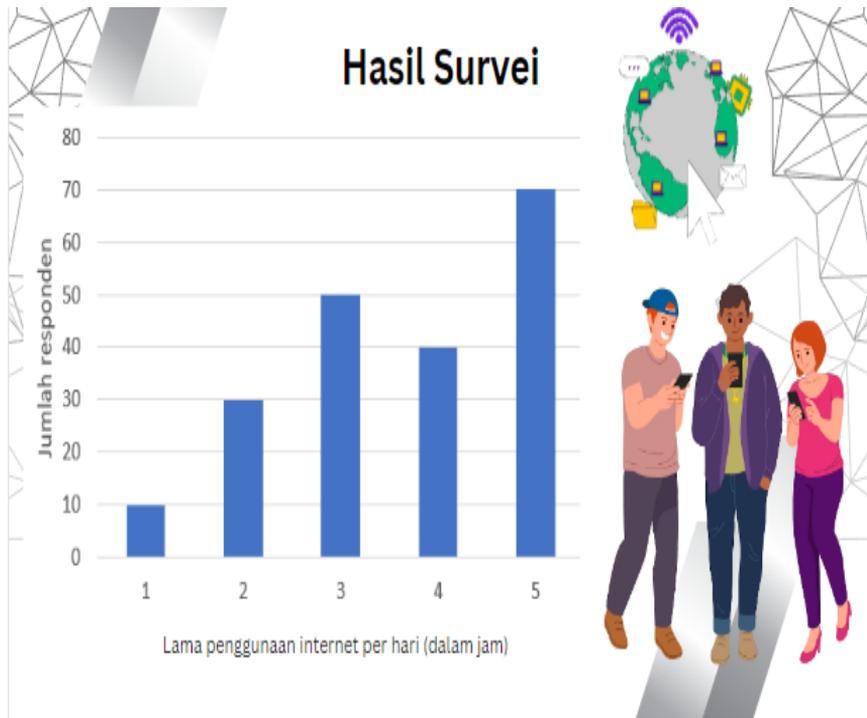
- A. 1,8 juta zed.
- B. 2,3 juta zed.
- C. 3,4 juta zed.
- D. 3,8 juta zed.

(sumber: PISA *released items*)

Level	4 (Kelas 7 dan 8)
Domain	Data dan Ketidakpastian
Subdomain	Soal 1 Data dan Representasinya Soal 2 Peluang dan Ketidakpastian
Konteks	Sosial Budaya
Kompetensi	Soal 1 Menentukan dan menggunakan mean, median, dan modus dalam pemecahan masalah. Soal 2 Menghitung peluang kejadian sederhana
Bentuk Soal	1. Knowing(L1) - Isian Singkat 2. Applying(L2) - Pencocokan

Gen Z, Pengguna Internet Paling Lama

Jika membahas siapakah generasi yang paling betah berselancar di dunia maya, kamu mungkin sudah bisa menebak dengan benar. Data dari Kementerian Kominfo dalam laporan survei Status Literasi Digital di Indonesia 2022 menuliskan Gen Z (generasi yang lahir dalam rentang tahun 1997 sampai dengan tahun 2012) adalah kelompok usia yang dianggap paling betah berselancar di dunia maya. Berikut ini hasil survei rata-rata penggunaan internet setiap harinya.



Pertanyaan 1. Gen Z, Pengguna Internet Paling Lama

Berdasarkan hasil survei tersebut, gen Z paling banyak menggunakan internet selama ... jam dalam 1 hari.

Kunci Jawaban:

5

Pertanyaan 2. Gen Z, Pengguna Internet Paling Lama

Seorang wartawan ingin mewawancarai seorang responden yang telah mengisi survei. Responden dibagi dalam beberapa kategori berdasarkan lama penggunaan internet setiap harinya.

Pasangkan kategori lama penggunaan internet pada tabel sebelah kiri, dengan peluang terpilihnya salah seorang responden dari kategori tersebut untuk diwawancarai!

Lama Penggunaan Internet	Peluang
1. 1 Jam	a. $\frac{1}{3}$
2. 2 Jam	b. $\frac{1}{4}$
3. 3 Jam	c. $\frac{1}{5}$
4. 4 Jam	d. $\frac{3}{20}$
	e. $\frac{1}{20}$

Kunci Jawaban:

1-e, 2-d, 3-b, 4-c

LEARNING PROGRESSION ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM NUMERASI

Domain	Sub-Domain	Kelas 2	Kelas 4	Kelas 6	Kelas 8	Kelas 10
BILANGAN	Representasi	a. Memahami bilangan cacah (mencakup lambang bilangan, konsep nilai tempat - puluhan, satuan)	a. Memahami bilangan cacah (sampai empat angka, mencakup lambang bilangan, konsep nilai tempat – ribuan, ratusan, puluhan, satuan)	a. Memahami bilangan cacah (sampai enam angka, mencakup lambang bilangan, konsep nilai tempat)	a. Memahami bilangan bulat, bilangan berpangkat, dan bentuk akar	
		b. Memahami pecahan satuan sederhana $1/n$ ($n = 2$ s.d. 9)	b. Mengenali pecahan senilai; menyatakan bilangan pecahan dalam bentuk desimal (hanya pecahan biasa)	b. Menyatakan bilangan pecahan dalam bentuk persentase atau sebaliknya (mencakup pecahan biasa dan pecahan campuran)		
	Sifat Urutan	a. Membandingkan dua bilangan cacah (maks. dua angka).	a. Membandingkan dua pecahan (antar pecahan dengan penyebut sama atau antar pecahan dengan pembilang "1")	a. Mengurutkan beberapa bilangan yang dinyatakan dalam bentuk berbeda (bilangan cacah, pecahan, desimal, dan persentase)	a. Mengurutkan bilangan termasuk bilangan bulat negatif, desimal, persentase dan pecahan	a. Mengurutkan bilangan termasuk bilangan bulat negatif, desimal, persentase dan pecahan (PERLUASAN)
		Operasi	a. Menggunakan penjumlahan/ pengurangan dua bilangan cacah (bilangan dan hasil operasi maks. dua angka). (termasuk mengestimasi hasil operasi)	a. Menggunakan penjumlahan/ pengurangan/perkalian/ pembagian dua bilangan cacah (bilangan dan hasil operasi maks. empat angka). (termasuk mengestimasi hasil operasi)	a. Menggunakan penjumlahan/ pengurangan/perkalian/ pembagian bilangan cacah, pecahan atau bilangan desimal (bilangan dan hasil operasi maks. enam angka). (termasuk mengestimasi hasil operasi)	a. Operasi pada bilangan (bilangan bulat, pecahan, desimal, persen, dan bilangan berpangkat bulat)
				b. Menentukan faktor suatu bilangan cacah dan mengenal bilangan prima	b. Menentukan KPK dan FPB	



Domain	Sub-Domain	Kelas 2	Kelas 4	Kelas 6	Kelas 8	Kelas 10
GEOMETRI DAN PENGUKURAN	Bangun Geometri	Mengenal segiempat (persegi dan persegi panjang), segitiga, dan lingkaran (termasuk bangun komposit)	Mengidentifikasi ciri-ciri dari segiempat, segitiga, segibanyak, dan lingkaran.	Membedakan bangun datar berdasarkan ciri-cirinya. (termasuk menentukan hubungan antar bangun datar)	Menggunakan konsep Teorema Pythagoras	Menggunakan konsep kesebangunan dan kekongruenan
		Mengenal balok dan kubus.	Mengenal prisma, tabung, limas, kerucut, dan bola	Membedakan berbagai bangun ruang(balok, kubus, limas,prisma, tabung, kerucut, dan bola) berdasarkan ciri-ciri dan jaring-jaring		
	Pengukuran	Mengukur panjang dan berat benda dengan satuan tidak baku	Menentukan panjang dan berat benda menggunakan satuan baku (termasuk menentukan satuan yang tepat)	Menghitung konversi dan durasi waktu, menghitung konversi satuan baku berat Catatan: tidak hanya sekedar konversi tetapi ada proses menghitung	Mengenal dan menggunakan satuan kecepatan dan debit	Mengenal dan menggunakan satuan kecepatan dan debit (PERLUASAN)
			Menghitung keliling dan luas persegi panjang bila diketahui panjang dan lebarnya, dan menghitung panjang atau lebar bila diketahui luas/keliling dan salah satu sisinya.	Menghitung dan mengestimasi keliling dan luas bangun datar dan gabungannya (termasuk yang membutuhkan konversi satuan baku panjang/jarak)	Menghitung dan mengestimasi volume dan luas permukaan balok, kubus, dan gabungannya (termasuk yang membutuhkan konversi satuan baku volume)	Menghitung dan mengestimasi volume dan luas permukaan prisma, tabung, limas, kerucut, bola dan gabungannya.
	Penalaran spasial	Mengenal posisi relatif suatu benda (depan-belakang, kiri-kanan, atas-bawah)	Menjelaskan arah pergerakan (maju, belok kiri, belok kanan) pada peta	Menggunakan sistem koordinat petak	Menggunakan sistem koordinat kartesius	

Domain	Sub-Domain	Kelas 2	Kelas 4	Kelas 6	Kelas 8	Kelas 10
ALJABAR	Persamaan dan Pertidaksamaan	a. Memahami makna simbol matematika "=" dalam suatu kalimat matematika yang terkait dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 20; misalnya $1 + 3 = 6 - 2$.	a. Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi penjumlahan atau pengurangan (dalam bentuk sederhana) Contoh: $10 + \square = 27$ $13 - 5 = \square + 6$	Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (dalam bentuk sederhana) Contoh: $8 \times \square = 72$ $126 : ? = 3$ $? \times 4 + 3 = 35$	a. Menyelesaikan persamaan dan pertidaksamaan linier 1 variabel serta sistem persamaan linear 2 variabel.	a. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear tiga variabel.
	Relasi dan Fungsi (termasuk Pola Bilangan)	a. Mengenali dan melanjutkan pola gambar atau objek.	Mengenali dan melanjutkan pola bilangan membesar dan mengecil yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 100. Contoh: 2, 5, 8, ... (lanjutkan sampai dua bilangan berikutnya) 31, 29, 27, ... (lanjutkan sampai dua bilangan berikutnya)	Mengenali dan melanjutkan pola bilangan membesar dan mengecil yang melibatkan perkalian dan pembagian. Contoh: 1, 3, 9, ... (lanjutkan sampai dua bilangan berikutnya) 72, 36, 18, ... (lanjutkan sampai dua bilangan berikutnya)	a. Menggeneralisasi pola barisan bilangan dan konfigurasi objek	a. Memahami barisan Aritmetika dan geometri
					a. Menyajikan, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan relasi, fungsi dan persamaan linear beserta grafiknya.	a. Menggunakan fungsi eksponensial
Rasio dan Proporsi				a. Menyelesaikan masalah sehari-hari terkait rasio	Menyelesaikan masalah sehari-hari terkait laju perubahan.	



Domain	Sub-Domain	Kelas 2	Kelas 4	Kelas 6	Kelas 8	Kelas 10
DATA DAN KETIDAKPASTIAN	Data dan Representasinya		Menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk turus, piktoqram dan diagram batang (skala satu satuan).	Menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasi data dalam bentuk diagram batang atau tabel.	<p>a. Menentukan dan menggunakan mean, median, dan modus dalam pemecahan masalah.</p> <p>a. Menganalisis dan menginterpretasi data yang diambil dari gabungan berbagai sumber atau representasi data (diagram batang, diagram garis, dan diagram lingkaran).</p>	<p>Menentukan dan menggunakan mean, median, dan modus dalam pemecahan masalah. (PERLUASAN)</p> <p>a. Mengevaluasi (<i>make sense of</i>) data yang lebih kompleks berdasarkan tampilan data dan berdasarkan rangkuman statistik deskriptif.</p> <p><i>Catatan: Menggunakan data dari berbagai sumber atau representasi data (minimal 2)</i></p>
	Ketidakpastian dan Peluang			Menentukan kejadian yang memiliki kemungkinan terjadi yang lebih besar	a. Menghitung peluang kejadian sederhana.	a. Menyelesaikan masalah terkait peluang kejadian majemuk (kejadian saling bebas dan saling lepas)

LEARNING PROGRESSION ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM LITERASI MEMBACA

No	Kompetensi	No	Sub-kompetensi	No	Level 1 (Kelas 1 & 2)	Level 2 (Kelas 3 & 4)	Level 3 (Kelas 5 & 6)	Level 4 (Kelas 7 & 8)	Level 5 (Kelas 9 & 10)	Level 6 (Kelas 11 & 12)
					Rincian Kompetensi	Rincian Kompetensi	Rincian Kompetensi	Rincian Kompetensi	Rincian Kompetensi	Rincian Kompetensi
1	Mengakses dan Menemukan Informasi (<i>Access and Retrieve</i>)	1	Mengakses dan mencari informasi dalam teks	a	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi atau teks fiksi.					
		2	Mencari dan memilih informasi yang relevan	b			-		Mengidentifikasi kata kunci yang efektif untuk menemukan sumber informasi yang relevan pada teks informasi.	
2	Menginterpretasi dan Mengintegrasikan (<i>Interpret and Integrate</i>)	1	Memahami teks secara literal	a	Mengidentifikasi topik atau fokus pembahasan pada teks informasi.	Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi.				
				b	Mengidentifikasi kejadian yang dihadapi tokoh pada teks fiksi.	Mengidentifikasi dan menjelaskan permasalahan yang dihadapi tokoh pada teks fiksi.	Mengidentifikasi perubahan dalam elemen intrinsik (kejadian/karakter/setting/konflik/alur cerita) pada teks fiksi.	Mengidentifikasi dan menjelaskan perubahan pada elemen intrinsik (kejadian/karakter/setting/konflik/alur cerita) pada teks fiksi.		
		2	Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik	a	Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh pada teks fiksi.	Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci di dalam teks fiksi.				



			teks tunggal maupun teks jamak		Menyimpulkan isi atau substansi (fakta/data) pada teks informasi.	Menyimpulkan isi atau substansi (fakta/data dan konsep) pada teks informasi.	Menyimpulkan isi atau substansi (fakta/data, konsep dan prinsip) pada teks informasi.	Menyimpulkan isi atau substansi (fakta/data, konsep, prinsip dan prosedur) pada teks informasi.	Menyimpulkan perbedaan perspektif isi atau substansi (fakta/data, konsep, prinsip dan prosedur) pada teks informasi.		
				b	-	Menyusun inferensi (kesimpulan) untuk menentukan relevansi pertanyaan/ pernyataan dengan isi teks pada teks fiksi atau teks informasi.	Menyusun inferensi (kesimpulan) berdasarkan unsur-unsur pendukung teks informasi (grafik, gambar, tabel, dll) dan teks fiksi (unsur intrinsik)	Menyusun inferensi (kesimpulan) dan prediksi berdasarkan unsur-unsur pendukung teks informasi (grafik, gambar, tabel, dll) dan teks fiksi (unsur intrinsik)		Menyusun generalisasi (kesimpulan umum) dari hasil inferensi terhadap ide-ide/gagasan/ tema yang terkandung di dalam teks informasi atau teks fiksi	
				c	Membandingkan hal-hal utama dalam teks informasi (misalnya perbedaan kejadian, prosedur, ciri-ciri benda) dan teks fiksi (misalnya penokohan, konflik, dan alur)						
4	Mengevaluasi dan merefleksi (<i>Evaluate and reflect</i>)	1	Menilai kualitas dan kredibilitas konten pada teks informasi tunggal maupun jamak	a	-	-		Menilai akurasi informasi visual atau non visual dalam teks informasi			
				b	-	-	-	Menilai akurasi sumber informasi (orang/lembaga/institusi) dalam teks informasi			
				c					Menilai kebaruan dan keunikan pemilihan tema teks fiksi	Menilai kreativitas penggambaran realitas (kondisi masyarakat) melalui unsur intrinsik teks fiksi	
		2	Menilai format penyajian dalam teks	a	Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks informasi atau teks fiksi				Menilai kesesuaian pemilihan warna, tata letak, dan pendukung visual lain (grafik, tabel dll) dalam menyampaikan pesan/topik dalam teks informasi atau teks fiksi.		

				b		-				Menilai efektivitas format penyajian data (tabel, grafik, batang, pie, kurva) untuk mendukung ide pokok pada teks informasi.	
				c		-		-		Menilai penggunaan diksi pada teks fiksi.	Menilai penggunaan diksi dan majas (metafora, analogi, personifikasi) dalam teks fiksi.
				d						Menilai dan mengidentifikasi bias pada penulisan teks informasi.	
		3	Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi			Mengaitkan isi teks informasi atau teks fiksi dengan pengalaman individual.		Merefleksikan pengetahuan baru yang diperoleh dari teks informasi atau teks fiksi dengan pengetahuan yang dimiliki.		Menilai suatu pendapat atau opini berdasarkan isi teks informasi atau teks fiksi.	Merefleksi (mengontraskan, mengombinasikan, mengintegrasikan dll) asumsi, ideologi, atau nilai yang terkandung dari teks informasi atau teks fiksi untuk memahami cara pandang penulis.
5	Kompleksitas	1	Kata dan kalimat	a	Kosa kata sehari-hari memiliki awalan dan akhiran	Kosa kata baru dengan awalan dan akhiran yang dipertegas dengan konteks kalimat dan ilustrasi yang sesuai.	Kata-kata dengan infiks dan sirkumfiks dari kata dasar	Kata-kata baru dengan konteks tertentu dalam bidang sains dan sosial	Kata-kata baru dalam bidang sains dan sosial yang merupakan serapan dari bahasa daerah atau bahasa asing.	Kata-kata baru dalam bidang sains dan sosial yang merupakan serapan dari bahasa daerah atau bahasa asing.	



				b	Kalimat dengan struktur dan kosakata yang digunakan sehari-hari.	Kalimat dengan kosakata yang diperjelas dengan konteks kalimat yang relevan dan petunjuk visual	Kalimat dengan kosakata yang diperjelas dengan konteks kalimat yang relevan dan petunjuk visual	Kalimat dengan kosakata baru yang dapat diidentifikasi menggunakan alat bantu (glosarium, kamus)	Kalimat dengan kosakata serapan/teknis yang dapat diidentifikasi menggunakan alat bantu (glosarium, kamus)	Kalimat dengan kosakata serapan/teknis yang dapat diidentifikasi menggunakan alat bantu (glosarium, kamus)
				c	Kalimat tunggal dengan subyek, predikat, obyek.	Kalimat majemuk setara.	Kalimat majemuk bertingkat, dapat dipisahkan dengan koma	Kombinasi ragam struktur kalimat untuk memperkenalkan dengan teks akademis	Kalimat arkais, kalimat mengandung dialek kedaerahan dan pengaruh bahasa asing.	Kalimat arkais, kalimat mengandung dialek kedaerahan dan pengaruh bahasa asing.
				d	Kalimat dengan maksimal 8 kata	Kalimat dengan maksimal 10 kata	Kalimat dapat terdiri atas lebih dari 10 kata.	Kalimat dengan ekspresi lebih akademis yang disajikan dengan efektif	Kalimat konotatif, retoris, deklaratif, interogatif dengan bahasa figuratif	Kalimat konotatif, retoris, deklaratif, interogatif dengan bahasa figuratif
	2	Unsur Cerita			Jumlah tokoh maksimal 3, alur maju	Jumlah tokoh maksimal 4, alur maju	jumlah tokoh maksimal 5, alur maju dan flashback	Jumlah tokoh tak terbatas, alur maju, flashback, dan campuran	Jumlah tokoh tak terbatas, alur maju, flashback, dan campuran, sudut pandang beragam	Jumlah tokoh tak terbatas, alur maju, flashback, dan campuran, sudut pandang beragam

		3	Ruang Lingkup Perkembangan Kognitif		Pra operasional (penggunaan gambar konkret untuk memperjelas makna) dan operasional konkret (ruang lingkup sehari-hari: tubuhku, keluargaku, sekolah)	Operasional Konkret (penggunaan bahasa sehari-hari, bukan bahasa kajian, ilustrasi bersifat konkret, belum berbentuk infografis)	Operasional Formal (penggunaan bahasa kajian sesuai jenjangnya, ilustrasi/ infografis sesuai jenjangnya)			
		4	Genre		fiksi bergenre fantasi bertokoh binatang (fabel), fiksi realistik, penulisan ulang cerita rakyat bergenre fabel, cerita jenaka.	Fiksi realistik, fiksi ilmiah, cerita rakyat, legenda	Fiksi realistik, fiksi ilmiah, cerita rakyat, legenda, petikan novel sederhana sesuai jenjangnya	Segala genre yang bersifat normatif sesuai jenjangnya		
		5	Jenis teks		Deskriptif, prosedur sederhana, dan naratif, perbandingan sederhana.	Prosedural, deskriptif, naratif, perbandingan sederhana	Deskriptif, prosedur, naratif, perbandingan, argumentasi sederhana.	Deskriptif, prosedur, naratif, perbandingan, argumentasi, dll.		
		6	Panjang Wacana untuk Asesmen		Wacana terdiri atas maksimum 75 kata	Wacana terdiri atas maksimum 100 kata	Wacana terdiri atas maksimum 200 kata	Wacana terdiri atas maksimum 300 kata	Wacana terdiri atas maksimum 400 kata	Wacana terdiri atas maksimum 700 kata



LEVEL	DESKRIPSI
1	<p>Pada level ini siswa diharapkan dapat memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dan memahami kata-kata baru dengan bantuan konteks kalimat dan gambar/ilustrasi. Siswa juga mampu menemukan informasi pada sebuah kalimat dan menjelaskan topik sebuah teks yang dibacanya. Dengan bantuan gambar, siswa juga mampu mengembangkan inferensi sederhana dengan menjelaskan perasaan tokoh cerita, dan mengembangkan prediksi terhadap apa yang dialami/dilakukan tokoh cerita. Pada level ini, siswa juga telah mampu membedakan fakta dan fiksi dalam teks yang sesuai jenjangnya.</p>
2	<p>Pada level ini siswa diharapkan dapat memahami lebih banyak kata-kata baru dengan bantuan konteks kalimat dan gambar/ilustrasi. Siswa juga mampu menemukan informasi pada beberapa kalimat yang berhubungan pada teks yang sesuai jenjangnya. Siswa telah mampu memisahkan ide pokok dari ide pendukung dan menjelaskan permasalahan yang dihadapi oleh tokoh cerita. Siswa juga telah mampu menjelaskan hubungan sebab-akibat sederhana pada teks naratif dan informasional sesuai jenjangnya. Siswa juga mampu menjelaskan tujuan penulis memaparkan ide pendukung untuk mendukung ide pokok pada teks yang sesuai jenjangnya.</p>
3	<p>Pada level ini siswa diharapkan dapat memahami kata-kata baru yang digunakan pada topik yang spesifik sesuai jenjangnya, menemukan informasi pada satu paragraf, dan menjelaskan permasalahan dan solusi yang dilakukan oleh tokoh cerita. Dengan menggunakan kata kunci yang relevan, siswa telah mampu mencari sumber informasi untuk mengklarifikasi pemahamannya terhadap teks. Siswa juga mampu menjelaskan ide pokok dan banyak ide pendukung, serta telah mampu mengemukakan pendapat terhadap akurasi informasi dan efektivitas penyajian data visual pada teks yang sesuai jenjangnya.</p>
4	<p>Pada level ini siswa diharapkan memahami kata-kata yang jarang muncul dengan bantuan visual dan konteks kalimat yang mendukung. Siswa juga mampu mengeksplorasi perubahan sikap tokoh, mengembangkan prediksi, dan menunjukkan bukti-bukti dari pemahamannya terhadap teks atau petunjuk visual yang mendukung analisis dan prediksinya itu. Siswa juga mulai mampu mengaitkan ide pokok dan ide pendukung pada teks dengan pengalaman dan teks lain yang pernah dibaca. Siswa pun mampu menilai pemilihan diksi, kosa kata, serta cara penyajian data pendukung untuk mendukung ide pokok dalam tulisan. Siswa juga mampu menggunakan sumber informasi lain untuk menilai akurasi data pada teks yang sesuai jenjangnya.</p>

5	<p>Pada level ini siswa diharapkan mampu memahami kata-kata jarang muncul dalam konteks yang spesifik dan mengembangkan analisis terhadap dinamika pemikiran, tindakan tokoh pada teks naratif, juga mengembangkan hipotesis sederhana, serta sintesis dari beberapa sumber informasi terkait topik yang telah diakrabi. Siswa juga mampu menilai dan mengkritisi karakterisasi dan plot pada teks naratif serta mengenali bias dan penggambaran otentisitas masyarakat pada teks naratif dan informasional yang mengangkat tema yang telah dikenali. Siswa juga mampu menilai akurasi penyajian data menggunakan pemahamannya terhadap teks jamak.</p>
6	<p>Pada level ini siswa diharapkan mampu memahami kata-kata jarang muncul terkait tema baru, kompleks, abstrak dengan sesedikit mungkin menggunakan bantuan visual dan konteks kalimat yang mendukung. Siswa juga mampu mengembangkan hipotesis terkait teks yang mengangkat topik baru, kompleks, dan abstrak. Siswa juga mampu menggunakan pemahamannya terhadap teks jamak untuk memilah informasi yang relevan untuk digunakan dalam menilai akurasi sebuah teks atau menyelesaikan permasalahan tertentu. Siswa juga mampu menggunakan sintesis dari teks jamak tersebut untuk membangun konsepsi terkait topik yang baru, kompleks, bahkan abstrak.</p>



DAFTAR BACAAN

- Ananiadou, K., & Claro, M. (2009). 21st century skills and competences for new millennium learners in OECD countries. In *OECD Education Working Papers, No. 41*. OECD Publishing. <http://dx.doi.org/10.1787/218525261154>
- Brown, G. & Yule, G. (1996). *Discourse Analysis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Clark, H. & Hendersen, D. J. O. (2007). Retelling narratives as fiction or nonfiction. *Proceedings of the Annual Meeting of the Cognitive Science Society*, 29(29).
- Cockcroft, W. (1982). *Mathematics counts*. London: HMSO.
- Duke, N. K. (2004). The case for informational text. *Educational Leadership: What Research Says About Reading*, 61(6).
- de Lange, J. (2006). Mathematical literacy for living from OECD-PISA perspective. *Tsukuba Journal of Educational Study in Mathematics*, 25, 13-25.
- Eriyanto. (2001). *Analisis Wacana*. Yogyakarta: LkiS Yogyakarta Ermanto.
- (2008). *Keterampilan Membaca Cerdas*. Padang: UNP Press
- Grek, S. (2009). Governing by numbers: the PISA 'effect' in Europe. *Journal of Education Policy*, 24(1), 23-37
- Mullis, I. V. S. & Martin, M. O. (2017). *TIMSS 2019 Assessment Framework*. Chestnut Hill: International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA).
- OECD (1999), *Measuring Student Knowledge and Skills: A New Framework for Assessment*, Paris: OECD.
- OECD (2003). *The PISA 2003 Assessment Framework: Mathematics, Reading, Science and Problem Solving Knowledge and Skills*. Paris: OECD.
- OECD (2017). *PISA 2015 Assessment and Analytical Framework*. Paris: OECD Publishing.
- OECD. (2018). *PISA 2022 Mathematics Framework (Draft)*. Paris: OECD Publishing.
- OECD (2019). *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework*. Paris: OECD Publishing, <https://doi.org/10.1787/b2Sefab8-en>
- Partnership for 21st Century Skills (2002). *Learning for the 21 century. A report and mile guide for 21st century skills*.
- Queensland College of Teacher. (2015). *Numeracy Teaching Across the Curriculum in Queensland: Resources for Teachers*. Toowong: Queensland College of Teachers.
- Wellek, Rene & Austin Warren. (2014). *Theory of Literature*. Terj. Melani Budianta. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

LAMPIRAN

1. Pilihan Ganda

A. Kaidah Penulisan Soal

1. Terdiri dari pokok soal dengan beberapa pilihan jawaban dan terdapat satu jawaban yang benar.
2. Jumlah pilihan jawaban disesuaikan dengan jenjangnya.

Kelas	Jumlah Pilihan Jawaban
1 s.d 3	tiga pilihan jawaban (A, B, C)
4 s.d 9	empat pilihan jawaban (A, B, C, D)
10 s.d 12	lima pilihan jawaban (A, B, C, D, E)

Memenuhi kaidah penulisan soal baik dari segi materi, konstruksi, dan bahasa.

	Kaidah
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. konsep harus benar 2. kunci jawaban hanya satu 3. pilihan jawaban harus homogen dan logis.
Konstruksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. pokok soal dan pilihan jawaban harus jelas dan tidak menimbulkan pengertian ganda. 2. Informasi yang ditulis tidak menggunakan kalimat “semua jawaban di atas salah/benar
Bahasa	Soal harus memenuhi kaidah bahasa indonesia

B. Pedoman Penskoran

Skor 1	Menjawab benar
Skor 0	Menjawab salah



2. Pilihan Ganda Kompleks

A. Kaidah Penulisan Soal

1. Terdiri dari pokok soal dengan beberapa pernyataan.
2. Ketentuan jumlah pernyataan:

Multiple Choice Multi Answer

Kelas	Jumlah pernyataan
1 s.d 6	Tiga pilihan pernyataan
7 s.d 10	Empat pilihan pernyataan
11 s.d 12	Lima pilihan pernyataan

Pilihan Ganda Kompleks Benar/Salah, Ya/Tidak, atau kategori lainnya

Kelas	Jumlah pernyataan
1 s.d 4	Dua pilihan pernyataan
5 s.d 10	Tiga pilihan pernyataan
11 s.d 12	Empat pilihan pernyataan

B. Pedoman Penskoran

Skor 1	Menjawab benar
Skor 0	Menjawab salah

3. Menjodohkan

A. Kaidah Penulisan Soal

1. Terdiri dari 2 lajur. Lajur kiri untuk pernyataan yang akan ditanyakan (premis) dan lajur kanan untuk jawaban (respon).
2. Jumlah respon harus lebih banyak dari jumlah pernyataan (premis).
3. Ketentuan jumlah pernyataan.

Kelas	Jumlah pernyataan
1 s.d 6	Tiga pilihan pernyataan
7 s.d 10	Empat pilihan pernyataan
11 s.d 12	Lima pilihan pernyataan

B. Pedoman Penskoran

Skor 1	Menjawab benar
Skor 0	Menjawab salah

4. Isian atau Jawaban Singkat

A. Kaidah Penulisan Soal

1. Menuntut peserta tes untuk memberikan jawaban singkat.
2. Jawaban dapat berupa frasa, kata, angka, atau simbol.
3. Untuk soal isian, pokok soal dalam bentuk kalimat tidak lengkap.
4. Untuk jawaban singkat, pokok soal dalam bentuk kalimat tanya.

B. Pedoman Penskoran

Skor 1	Menjawab benar
Skor 0	Menjawab salah

5. Uraian

A. Kaidah Penulisan Soal

1. Menuntut peserta didik untuk mengingat dan mengemukakan atau mengekspresikan gagasan-gagasan dalam bentuk uraian tertulis.
2. Jawaban peserta didik diskor sesuai dengan kompleksitas jawaban.



B. Pedoman Penskoran

1. Pedoman penskoran untuk soal uraian dengan jawaban kompleks:

2	Memenuhi semua kriteria kunci jawaban
1	Jawaban kurang memenuhi kriteria atau kunci jawaban
0	Jawaban salah

2. Pedoman penskoran untuk soal uraian dengan jawaban sederhana:

1	Memenuhi semua kriteria kunci jawaban
0	Jawaban salah



Pusat Asesmen Pendidikan
Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi